¡GRATIS! LA FUGA DE DEPONIA JUEGO COMPLETO PARA PC

LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES

micromanía

Nº 254 MAYO 2016
POR SÓLO 3,99 €

REVIEW

Quantum Break

MICROSOFT VUELVE AL PC... ¿A TIEMPO?

REPORTAJE

Zenith

TODA LA MAGIA DEL JDR A LA ESPAÑOLA

Número 254
AÑO XXXII
P.V.P. CANARIAS 4,14€
8 424094 820313 00254

AHÓRRATE 5€ DIRT RALLY

¡Entrarás en el Infierno!

DOOM

REPORTAJE

Mirror's Edge Catalyst

¡FAITH VUELVE A SALTAR!

REPORTAJE

Desafíos de la Realidad Virtual

¿ES LA NUEVA REVOLUCIÓN?

PREVIEWS

OVERWATCH
TOTAL WAR WARHAMMER

REVIEWS

DARK SOULS 3
SUPERHOT
OBSCURITAS

ESPORTS

Finales WoT

¡WARGAMING INVADE POLONIA!



JUEGO PARA PC VALORADO EN 10€... ¡DE REGALO!



LA FUGA DE DEPONIA

¡DISFRUTA DE LA AVENTURA MÁS ALOCADA DE LA HISTORIA!

NUEVOS CLÁSICOS

Es difícil volver donde una vez se fue feliz, como decía el poeta, pero en la industria del videojuego –y cada vez más en la del cine, para que quede claro que en todos lados cuecen habas– la misma existencia de las sagas demuestra que volver y volver a los universos, ideas, personajes y tramas conocidos funciona. En pocas palabras, los juegos clásicos se han convertido en sagas clásicas. Lo que ocurre es que, con el paso de los años, las mismas sagas han de reinventarse para mantener su interés. Así, los clásicos se convierten en nuevos clásicos. Y en este número de Micromanía vas a encontrar unos cuantos ejemplos muy claros de esta filosofía, comenzando por la portada del mes. Pocos nombre hay en el mundo del PC más clásicos que «Doom». El juego que inventó un género está a punto de volver, y tras haber lanzado una beta que ha desatado opiniones extremas, todo puede ocurrir. O Id ha reinventado el clásico, para bien, o lo ha arruinado. De momento, nuestra apuesta es por lo primero, pero esperemos al lanzamiento de la versión final.

No es el único ejemplo en que la industria del videojuego insiste. Ahí tenemos más nombres que ponen a prueba la resistencia de la definición de clásico, como «Dark Souls», o el mucho más cercano –por la producción patria– «La Abadía del Crimen». Sí, porque también los clásicos con acento cañí vuelven.

Los clásicos se reconvierten en nuevos clásicos, pero en esta acepción también entran juegos que aspiran a perpetuarse en la memoria del fan de los videojuegos: «SUPERHOT», «Zenith», «Mirror's Edge Catalyst»... Y hasta quizá las tecnologías y el hardware se conviertan en un clásico de la industria. ¿Lo hará la Realidad Virtual? Es aún pronto para saberlo, cuando intenta asentarse como algo más que un experimento. De momento, en realidad, no hay nada tan clásico como tu revista favorita. Bienvenido a Micromanía.

FIRMAS DEL MES



Francisco Delgado
Tras varios meses desde su lanzamiento, el director de Micromanía se pregunta qué ha pasado con la Steam Machines y si de verdad siguen siendo la apuesta de futuro para el PC. **Pág. 12**



Juan Fabián
El ingeniero de sistema, música y profesor de desarrollo creativo en U-tad nos cuenta cómo los videojuegos pueden modelar las ciudades del futuro y la interacción con sus habitantes. **Pág. 50**



Santiago Tejedor
¿Hasta qué punto la Realidad Virtual va a ser una revolución en los videojuegos? Un repaso por la historia, necesidades, desafíos y opciones de éxito de la RV en el panorama actual. **Pág. 60**



Daniel Celemín y Manuel Pazos
Los artífices del remake de uno de los juegos más legendarios del software español nos cuentan la aventura de afrontar un desafío del calibre de insuflar nueva vida a «La Abadía del Crimen». **Pág. 15**

SUMARIO

24 DOOM
El clásico que inventó los shooters regresa, repleto de novedades en modos de juego, tecnología y jugabilidad.



60 LOS DESAFÍOS DE LA REALIDAD VIRTUAL
Quiere entrar en nuestras casas, pero... ¿estamos preparados para la RV? ¿Y la RV para nosotros?

16 **MIRROR'S EDGE CATALYST**
Faith está a punto de volver a nuestros discos duros con una aventura más grande y ambiciosa.



micromanía te regala

LA FUGA DE DEPONIA

72

¡LA AVENTURA MÁS LOCA DE TU VIDA!

Acompaña a Rufus en su delirante aventura para escapar de Deponia y enamorar a la dulce Goal.

ÍNDICE POR JUEGOS

FORZA MOTORSPORT 6: APEX

La velocidad según Microsoft llega al PC

■ VELOCIDAD/SIMULACIÓN ■ PRIMAVERA 2016 ■ TURN 10 STUDIOS / MICROSOFT

La saga «Forza Motorsport» lleva una década creando fans de la velocidad en la familia de consolas Xbox y, por fin, Microsoft ha decidido que los jugadores de PC podamos también disfrutarla con una versión free-to-play de su última entrega, a la que se ha añadido el nombre «Apex», para diferenciarla de la original para Xbox One en el modelo de negocio –que incluirá micropagos–, las novedades en modos de juegos que traerá y las mejoras técnicas –a tenor de lo que promete Microsoft–, gracias al uso de DirectX 12 y soporte 4K. Llegará esta primavera, pero de momento no hay una fecha concreta. Quizá cuando leas esto haya novedades...



MUCHOS DETALLES POR DESVELAR... Aunque se sabe que en PC habrá novedades en el modo Carrera, Microsoft no ha desvelado demasiado del juego.



COMPETICIONES PARA TODOS. Deportivos, turismos, prototipos... El juego original de consola incluía hasta 460 vehículos. ¿Estarán todos en «Apex»?





LA COMPETICIÓN «FORZA» LLEGA AL PC... ¡GRATIS! El lanzamiento de «Forza Motorsport 6: Apex» adoptará el modelo gratuito, con micropagos opcionales. Y sí, será exclusivo de Windows 10.



¿HAS OÍDO HABLAR DEL DRIVATAR? El juego incluirá el sistema de creación de un doble virtual, el Drivatar, que emulará nuestro estilo de conducción y podremos hacer competir en carreras por sí mismo.



COCKPITS DE LUJO. La recreación de los interiores de los deportivos más salvajes quiere ser totalmente fiel a la realidad y se recreará con un detalle visual de lo más impresionante, algo que podremos sentir en toda su plemitud gracias a la opción ForzaVista. Sentirse dentro de un Ferrari ahora será un poco más fácil para todos.

EL INDIE MUEVE LA INDUSTRIA ESPAÑOLA



Proyectos rompedores, innovadores, ambiciosos, originales y capaces de romper moldes. Los nuevos juegos indie españoles son la verdadera fuerza impulsora de la industria.

A mediados de abril pudimos asistir al SpeedPress de El Zerouno en Madrid, un evento en que en un tiempo limitado un estudio indie presenta su proyecto a la prensa, y que se está convirtiendo, con sus cada vez más habituales presentaciones, en un referente para mostrar la ferviente actividad de la industria del desarrollo española. Si estás interesado en saber qué se cuece, apunta esta dirección: **www.elzerouno.com**





¿FAN DE «HEARTHSTONE» Y «MAGIC»? Entonces seguro que te interesa «DrakenLords», el juego de cartas que desarrolla Everguild, para dispositivos móviles iOS y Android.



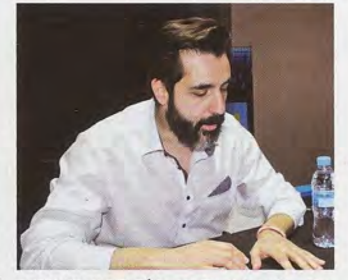
ISABEL TALLOS, de Everguild, nos mostró la última versión de «DrakenLords», y su ambicioso diseño.

DRAKEN LORDS

Los aficionados a los "trading card games", al estiolo «Magic» o «HearthStone» tenemos que apuntarnos el nombre de «DrakenLords» como un nuevo objetivo a seguir. El proyecto de Everguild no aspira, sin más, a seguir los pasos de estos dos grandes del género, sino a innovar en el mismo. Detalles como la participación en los enfrentamientos del héroe que lidera la batalla, u opciones tan atractivas –y que muchas veces ehcamos de menos en otros juegos– como "comprar" cartas de otras clases para disputar las partidas, están presentes en este prometedor título. **www.drakenlords.com/es**

GINGER: BEYOND THE CRYSTAL

Clásicos como el mítico «Donkey Kong Country» son la referencia de que ha partido Drakhar Studio para su «Ginger: Beyond the Crystal», que aparecerá con el sello de Badland Indie. El colorido mundo del juego es el escenario en que Ginger, el protagonista, se mueve intentando rescatar a unos aldeanos desperdigados tras la explosión de un cristal místico. ¿Aceptas el desafío? **badlandindie.com/ginger-beyond-the-crystal-es**



LUIS T. GARCÍA, de Drakhar Studio, explicándonos las características de «Ginger: Beyond the Crystal» durante el evento de El Zerouno.

PORTALES, PLATAFORMAS, puzles y un protagonista que ha de desarrollar hablidades para rescatar a sus amigos son las claves de «Ginger».



15.000 REVIEWS (LARGAS) DE LA BETA ABIERTA DE DOOM...

...han sido las que aquellos que han probado el multijugador del título de Bethesda han dejado en Steam. Lo más curioso ha sido la disparidad de opiniones. Cerca de un 60% de los comentarios han sido negativos.

HYPNOS

Exclusiva para sistema de Realidad Virtual, «Hypnos» es una aventura que mezcla distintos niveles de realidad para el protagonista del juego. El personaje se mueve en un mundo onírico con la ayuda de un psicólogo a través de un sistema de R.V. –un auténtico metajuego– y en el mundo real quitándose su casco virtual. Nosotros seguimos su progreso en la acción siempre con nuestro casco –real– puesto. El ambicioso proyecto de Campfire solapa distintas capas de realidad para un juego espectacular. **www.campfiregames.eu**



«HYPNOS» ES UN PROYECTO EXCLUSIVO DE RV que nos traslada a un metajuego donde la propia RV juega un papel clave en la aventura.



LOS CHICOS DE CAMPFIRE GAMES se llevaron el premio a la mejor presentación y el proyecto más interesante del evento SpeedPress.

NIGHT & DAY

Seguro que si tienes un dispositivo Android o iOS sabes lo que es un "runner". Uno de los ejemplos paradigmáticos es «Temple Run». Pues imagina algo así pero con una estética mucho más lucida y con dos personajes que puedes manejar simultáneamente, o con la ayuda de un amigo. Eso es, a grandes rasgos, «Night & Day», aunque la jugabilidad, desafíos, opciones y calidad es mucho mayor, amén de incluir QTEs. El juego de Ikigai Gameworks continúa la trayectoria que iniciaron con su proyecto «Two Dimensions».

«NIGHT & DAY» es un "runner" cuya trama nos habla de una pareja que no puede estar junta y el día y la noche los separa. ¿Alguien dijo "Lady Halcón"?



LOS COMPONENTES DE IKIGAI GAMEWORKS nos mostraron las virtudes de su «Night & Day», un runner de lo más atractivo.

SOLARIA MOON

Los sistemas de una nave comercial en la que viaja el protagonista de la aventura le despiertan, de repente, de la animación suspendida en que se encuentra. Algo ha ocurrido, el resto de la tripulación –menos otro miembro– ha fallecido y no se sabe qué es lo que ha fallado. ¿Podrás averiguar la verdad? «Solaria Moon» comenzó su desarrollo de la mano de Javier Nieto, como único creador, aunque las colaboraciones han aumentado. Puedes encontrar más información en: **www.3y3.net** y **www.tizonainteractive.com**



AVENTURA Y MISTERIO nos espera en «Solaria Moon», donde la interacción con el entorno es tan importante como la trama de este juego de ciencia ficción.



JAVIER NIETO comenzó el desarrollo de «Solaria Moon» en solitario. El resultado está siendo increíble para ser el trabajo de un único desarrollador.

BREVES

ASÍ SE OYE «DOOM»

Thrustmasteær y Bethesda se alían para lanzar los Y-350X, unos auriculares inspirados en el inminente «Doom», capaces de ofrecer un audio virtual 7.1 para conseguir la máxima calidad de sonido. Costarán 149,99 €. ***thrustmaster.com***





TOTAL WAR WARHAMMER

Creative Assembly ha desvelado la política de DLCs que tendrá «Total War Warhammer» en campañas, razas, facciones y más. ***wiki.totalwar.com/w/Total_War:_WARHAMMER_Future_Content_blog***



MAFIA III EN OCTUBRE

2K Games y Take 2 han desvelado la fecha oficial en que podremos disfrutar de «Mafia III». El juego de Hangar 13 llegará el próximo 7 de octubre a PC y consolas. ***mafiagame.com***



SADAKO Y NVIDIA

Nada menos que cien mil dólares de premio se ha llevado Sadako Technologies, una empresa española centrada en en el uso de robots e IA para el reciclaje de materiales, en el Early Stage Challenge de Nvidia.



VALLEY

Los creadores de «Slender: the Arrival», Blue Isle Studios, han anunciado que su próximo juego «Valley», será una mezcla de ciencia ficción, exploración y parkour. ***valleythegame.com***

NOVEDADES DE MAYO

¡La primavera se calienta!

Este va a ser, sin duda, un mes que los fans de la acción y los shooters van a recordar durante mucho tiempo, y es que parece que las grandes compañías se han puesto de acuerdo para lanzar una avalancha de juegos destinados al amante del gatillo fácil. Por supuesto, el nombre que sobresale es «Doom», porque no todos los días regresa un mito como éste. La beta ha provocado no poca controversia entre los fans, aunque ha mostrado realmente poco del multijugador. Y si de multijugador hablamos, ahí tenemos a Blizzard y Gearbox peleando por llegar a lo más alto de la acción multi con sus nuevos títulos. Sí, hay más cosas: estrategia, aventura... Pero vaya, que parece que la acción mandará las próximas semanas.

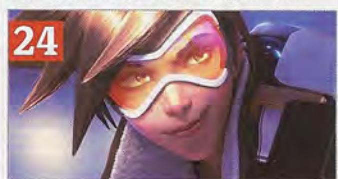
MAYO 2016: LANZAMIENTOS Y EVENTOS



Arcade Vintage. Jornadas Arcade Con en Petrer, Alicante
El mes se estrena con sabor a clásico, gracias a la Arcade Con de Petrer.



Battleborn. Ya tenemos aquí lo más nuevo de Gearbox, repleto de modos multijugador y acción cooperativa.



Overwatch. Mayo es, sin duda, un mes propicio para la acción multijugador. Ahí estará Blizzard.



DOOM. El gran clásico regresa el día 13 y adopta nuevos estilos de acción. ¿Sobrevivirá a su propia leyenda?



Total War Warhammer. Otra saga mítica se renueva hasta el tuétano con una ambientación fantástica inédita.



Homefront: The Revolution. En la segunda quincena del mes empezaremos a reconquistar América.



Sherlock Holmes: The Devil's Daughter. Una nueva aventura del mejor detective de todos los tiempos.

Y TAMBIÉN EN MAYO...



Expansión Far Harbor para Fallout 4. El apocalipsis sigue trayendo novedades para los fans.



Dead Island: Definitive Collection. A finales de mes llega el pack del juego original y «Dead Island Riptide».



Nosgoth, cierra sus servidores. Una noticia que muchos fans del juego temían se acabará haciendo realidad.



Edición GOTY de Project CARS Llega la mejor edición del mejor juego de velocidad del momento en PC.

PRÓXIMAMENTE...

2º TRIMESTRE DE 2016

BATTLEBORN
■ **3 de Mayo de 2016** ■ **Estrategia MOBA / Acción** ■ **Gearbox, 2K Games** ■ **PC, XB One, PS4**
La nueva acción multijugador de Gearbox ya está aquí. Prepárate para combatir con tus amigos.

DOOM
■ **13 de Mayo de 2016** ■ **Acción** ■ **id Software / Bethesda** ■ **PC, PS4, XB One**
La beta ha sido un éxito de público, pero los jugadores se han dividido en sus opiniones.

TOTAL WAR: WARHAMMER
■ **24 de Mayo de 2016** ■ **Estrategia** ■ **Creative Assembly, SEGA** ■ **PC**
Dos universos increíbles se unen en un juego llamado a marcar un referente en la estrategia.

TAMBIÉN EN 2016 Y MÁS...

OVERWATCH
■ **24 de Mayo de 2016** ■ **Acción** ■ **Blizzard** ■ **PC, XB One, PS4, Mac**
Blizzard da los últimos retoques al juego con el que pretende romper moldes en la acción multijugador.

MIRROR'S EDGE CATALYST
■ **9 de Junio de 2016** ■ **Acción** ■ **DICE, EA** ■ **PC, XB One, PS4**
Ya hemos probado cómo será el regreso de Faith y te podemos adelantar que será alucinante.

THE WITCHER III WILD HUNT BLOOD AND WINE
■ **Primavera de 2016** ■ **Rol** ■ **CD Projekt, Bandai Namco** ■ **PC, XB One, PS4**
La esperada nueva expansión de «The Witcher 3» llegará antes del verano. ¡Qué ganas le tenemos!

DEUS EX: MANKIND DIVIDED
■ **23 de Agosto de 2016** ■ **Acción, Rol** ■ **Nixxes, Eidos** ■ **PC, XB One y PS4**
Adam Jensen concreta su fecha de regreso y estará en medio de un conflicto entre cibernéticos.

MAFIA III
■ **7 de Octubre de 2016** ■ **Acción, Aventura** ■ **Hangar 13, 2K** ■ **PC, XB One y PS4**
La nueva entrega de «Mafia» ya tiene fecha de estreno, aunque todavía nos queda esperar un poco.

MASS EFFECT ANDROMEDA
■ **Primer trimestre de 2017** ■ **Acción, Rol** ■ **BioWare, EA** ■ **PC, XB One y PS4**
BioWare sigue reticente a dar detalles de la nueva entrega de «Mass Effect». Habrá que esperar.

EL TERMÓMETRO

CALIENTE

BLIZZCON 2016 ESTÁ DE ANIVERSARIO

La próxima edición de Blizzcon, que se celebrará los días 4 y 5 de noviembre, será la décima con la que Blizzard celebra sus novedades ante sus fans, además de coincidir con el 25 aniversario del estudio. *www.blizzcon.com*

JUEGOS EN BILBAO

Otro evento internacional de juegos, el Fun & Serious Game Festival, se celebra en Bilbao del 24 al 28 de noviembre, en la que será la sexta edición. *funandseriousgamefestival.com*

TEMPLADO

LA MEJOR EDICIÓN "BLANCA"

«Pillars of Eternity» vuelve a las tiendas con una edición especial, que ofrece todos los contenidos creados por Obsidian. La «White Edition» que distribuye Meridiem incluye el juego original, las dos expansiones «The White March» y diversos extras, por 49,99€. Es un regalo, en serio.

47 TIENE NUEVAS MISIONES

Desde el día 26 de abril está disponible Sapienza, el Episodio 2 de «Hitman», que se puede comprar en Steam por 12,99 €, a no ser que compraras previamente la experiencia completa del juego por 49,99 €. En este episodio, 47 intentará acabar con Silvio Caruso un bioingeniero que trabaja en un virus de ADN.

«FINAL FANTASY IX» LLEGA AL PC, TRAS MUCHO ESPERAR

Ya está disponible en Steam «Final Fantasy IX», por 20,99€. Han pasado nada menos que quince años desde que el original apareción en Europa para PlayStation. Parece que esta versión para PC es una adaptación directa de la que apareció para dispositivos móviles Android e iOS.

FRÍO

FRÍA ACOGIDA DE LO NUEVO DE MERCURY STEAM

Nadie lo ha visto ni lo ha jugado, pero el anuncio oficial de Mercury Steam de su nuevo proyecto, «Raiders of the Broken Planet», un juego de acción multijugador, ha tenido numerosas críticas en Internet por parte de los jugadores.

GUILE LLEGA A «SF V»

Uno de los luchadores más clásicos de «Street Fighter», Guile, llega en el nuevo contenido descargable de «SFV».

¿DÓNDE ESTÁN LAS STEAM MACHINES?



Paco Delgado
Director de Micromanía

Han pasado casi seis meses desde el lanzamiento de las primeras Steam Machines. ¿Dónde está lo que parecía ser una revolución en el hardware de PC?

Me considero un fan de Steam y Valve. Por supuesto no considero que todo lo que hacen sea perfecto, pero no me duelen prendas en admitir que soy un entusiasta de la plataforma digital más relevante que hay para PC y de la filosofía que sigue la compañía. Como tampoco que, en su momento, fui bastante crítico con el concepto de Steam. Es una evolución que, en el caso de las Steam Machines, ha seguido el camino inverso.

Cuando Steam anunció el concepto de las Steam Machines me pareció una idea increíble. A medida que se iban conociendo las características de las máquinas, los fabricantes y los modelos, mi entusiasmo iba disminuyendo. Ahora, simplemente, me pregunto qué fue de las máquinas que iban a revolucionar el mercado del hardware uniendo la esencia de PC y consola, llevando el juego en formato de compatibles a la televisión. Tal y por lo que se ve, se han convertido en unos cuantos modelos más de miniPC entre los muchos que hay en el mercado, y no necesariamente de los más potentes.

¿Dónde están?

Parece que la nueva revolución de la Realidad Virtual ha tomado el relevo de aquel hardware que iba a abrir un nuevo camino en el mundo del PC. Es cierto que la aparición de un nuevo sistema operativo como el diseñado por Valve es una buena noticia -siempre es bueno que haya alternativas- y que las Steam Machines respondían también a esa filosofía, entre otros muchos aspectos en los que romper con lo establecido. Lo que ocurre es que, de repente, mi temor se despierta viendo toda la parafernalia mediática que rodea justo a la RV y no sé si va a ser algo que pueda seguir el mismo camino. ¿Demasiado ruido para algo que ni siquiera está asentado realmente? Sí es cierto que muchas compañías están trabajando ya activamente en la creación de juegos para RV. Pero otras consideran que, por ahora, lo que hay no pasa de ser un puñado de demos que prueban algunas de las posibilidades de la tecnología.

Y es que con el hardware,más si es tan disruptivo -y tan caro- el usuario final alberga dudas con toda la lógica del mundo. ¿Es algo que le ha pasado también a las Steam Machines? Es muy probable. Al final, ante un PC conocido y un experimento de PC tan o más caro que el estándar, ¿hacia dónde tirar?

Aunque no se trata de un hardware para PC, sino para consola, estas historias me recuerdan al Kinect de Xbox. La idea, el concepto de Kinect, me gustó desde el principio, pero no tenía ningún sentido para los diseños de la mayoría de juegos.



¿La historia se repite?

Las compañías intentaban meter Kinect como una opción de control en sus juegos con calzador, cuando lo que tenían que haber hecho era cambiar los juegos. Pero los que se hacían exclusivos de Kinect eran bastante simplones y desilusionantes. ¿Le pasará algo así también a la RV? ¿Veremos preciosas demos y juegos simples y sosos?

Quizá, como en el caso de las Steam Machines, veremos el mismo perro con distinto collar. Si al final se juega en PC y cuando llega algo que se anuncia como distinto, pero es igual en el fondo, ¿para qué vamos a cambiar? Sí, la Realidad Virtual es diferente y ofrece algo nuevo. También las Steam Machines lo eran...

“Se ha pasado del proyecto que cambiaría el hardware a varios modelos de miniPC, sin más”



PREGUNTAS SIN RESPUESTA?

¿POR QUÉ...
Capcom ha tardado tres meses en incluir un sistema "anti-rage" para penalizar a los que abandonan la partida cuando van perdiendo en «Street Fighter V»?

¿SEGUIRÁN...
jugando a «World of Warcraft» los miles de jugadores que se han quedado sin "casa", tras cerrar Blizzard el servidor pirata Nostalrius?

¿CONSEGUIRÁ...
el nuevo «Doom» alcanzar el mismo nivel de popularidad en multijugador que el «Doom» original tuvo en sus tiempos de gloria?

¿CÓMO...
se tomarían los fans americanos una hipotética ambientación de «GTA VI» fuera de Estados Unidos, por ejemplo en Japón, como se rumorea?

¿CUÁNTO...
tardarán Apple y Google en anunciar sus propias gafas de Realidad Virtual, ahora que parece que hay mercado?

¿QUÉ...
ha pasado para que «Lawbreaker», el proyecto del creador de «Gears of War», Cliff Bleszinski, ya no sea Free-to-Play?

LENGUAS DE TRAPO

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



"Sí, puede que haya algo de eso #FPS #PC"

John Romero (Hoxar Inc), co-diseñador de DOOM, en relación a un posible próximo proyecto y en contestación en su Twitter a las informaciones de Shacknews sobre el mismo.

"...Esto es un hack y no lo toleramos. Los usuarios no deben esperar que los juegos hackeados funcionen indefinidamente (en otros dispositivos RV que no sean Oculus Rift) así como las actualizaciones de software o las apps. Nuestra plataforma es propensa a estropearse con el software pirata."

Palmer Luckey, fundador de Oculus, acerca del hackeo para usar juegos licenciados para el visor Rift en otros dispositivos





"No podemos esperar para celebrar nuestro 25 aniversario con todo el mundo durante un épico fin de semana de juegos, eSports, y gran compañía en nuestra décima BlizzCon."

Mike Morhaime, presidente de Blizzard

"... Nuestra colaboración con HTC en el desarrollo de la Realidad Virtual y su comunidad nos ha permitido crear la solución más completa y convincente."

Gabe Newell - Co-fundador y director general de Valve



EL PLACER DE REINTERPRETAR A LOS CLÁSICOS




Manuel Pazos (izquierda) y Daniel Celemín (derecha)
Programador y grafista, respectivamente, del remake «La Abadía del Crimen Extensum»

Para empezar, hay que diferenciar los remakes amateur de los que realizan las compañías de videojuegos con sus grandes clásicos.

Los primeros suelen hacerse por diversión, mientras que los segundos se hacen con fines comerciales. En nuestro caso hablaremos de los primeros.

Las razones para hacer un remake pueden ser varias. Pero quizás la más común sea adaptar un juego a las nuevas tecnologías, mejorando sus gráficos, sonido, controles y haciéndolo funcionar en las plataformas actuales.

Desde nuestro punto de vista, hacer un remake de un videojuego es homenajear una obra que en su día te marcó y dar a conocer al mundo tu visión de ese juego, esperando que la gente lo disfrute tanto, o más si cabe, que el original. Conseguir que vuelvan a sentir lo que sintieron cuando jugaron por primera vez, y hacerles revivir esas sensaciones que, en ocasiones, son indescriptibles. Y esa es la recompensa que en el fondo se busca; que la gente disfrute con tu trabajo. Como decía Paco Menéndez: "Prefiero el reconocimiento de la gente al dinero", y podemos asegurar que tenía razón.

Entendemos que es lo mismo que mueve al autor original de un clásico (Tim Schafer, Ron Gilbert o Clive Townsend) a rehacer su propio juego. Creemos que más que el dinero les mueve otra cosa. Quizá es la nostalgia.

Y es muy buena noticia que los clásicos se renueven, y más si es de manos de sus autores originales. Nadie como ellos podrán mejorar sus propios juegos y añadir



lo que quizá en su día no pudieron por limitaciones técnicas o de tiempo.

Pero hacer un remake de un clásico es muy arriesgado. El listón está muy alto. Si no consigues darle al jugador lo que espera, no habrás conseguido tu objetivo. Entonces, ¿por qué arriesgarnos con «La Abadía del Crimen», si es sin duda el juego más complejo que se hizo en la llamada edad de oro del software español? Porque para nosotros es EL JUEGO. Nos marcó de tal forma que nos ha acompañado desde que se publicase hace casi 30 años.

Todo por el juego

Manos a la obra. Si como en nuestro caso no hay financiación, y no es nuestra profesión, lo que has de tener claro es que vas a tener que sacrificar tu poco tiempo libre en el proyecto. Y ese tiempo lo vas a tener que sacar de tus vacaciones o de pasarlo con tu familia.

Algo de ayuda siempre viene bien. Puedes plantearte hacer por ejemplo crowfunding, pero algunos remakes pueden tener problemas por licencias, y el hecho de depender de alguien, te puede quitar libertad de decisión.

Y en ese sentido para nosotros un remake ha de ser el mismo juego en su base, es decir, ha de mantener el espíritu del original. O lo que es lo mismo, el jugador ha de tener las mismas sensaciones. La esencia ha de ser la misma.

Y esa esencia es lo que homenajeamos, así que de la misma manera que alguien se empeña en mantener vivos los clásicos del cine, nos sentimos un poco responsables de mantener vivos los clásicos de los videojuegos, porque son parte de nuestras vidas.

"Remakear" los clásicos es hacerlos perdurar en el tiempo. ¡Vivan los remakes!"



“"Remakear" los clásicos es hacerlos perdurar en el tiempo. ¡Vivan los remakes!”

BREVES



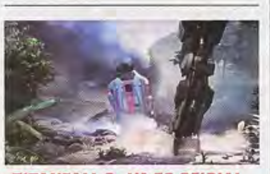
«CANDLE» LLEGA EN MAYO

El juego del estudio turolense Teku Studios tendrá edición física, de la mano de Avance, a finales de Mayo. La aventura nos mete en la piel de Teku, un joven que ha de rescatar al chamán de su tribu de los malvados que lo han secuestrado. La estética del juego será alucinante.
www.tekustudios.com



«NBA 2K17» RENDIRÁ HOMENAJE A KOBE BRYANT

La Edición Leyenda de «NBA 2K17» se convertirá en un homenaje más al ya mítico jugador de los Lakers, que aparecerá en la portada de la nueva entrega del juego de 2K Games. La Edición Leyenda, además, traerá distintos extras.
www.2k.com



«TITANFALL 2» YA ES OFICIAL

Lo que era un secreto a voces se ha convertido en un proyecto oficial gracias a la confirmación de Respawn y EA del desarrollo de «Titanfall 2». El juego se verá por primera vez en un evento que se celebrará el 12 de junio, momento en el que desvelarán más detalles de diseño y jugabilidad del título.
www.titanfall.com/es_ES



«WORLD OF WARCRAFT LEGION» YA TIENE FECHA

La nueva y esperada expansión para «World of Warcraft» ya tiene fecha oficial. Blizzard ha confirmado que «Legion» llegará el próximo 30 de agosto para animar la fase final de las vacaciones de verano, dejándonos manejar a los cazadores de demonios.
www.wowlegion.com

MIRROR'S EDGE CATALYST

¡Pon el mundo a tus pies!

Glass City es perfecta. Pero, como un sepulcro de acero y cristal, impoluto por fuera, las conspiraciones y luchas de poder la corrompen por dentro. ¿Sobrevivirás como runner a esta guerra?

Han pasado tres años desde que EA desvelará oficalmente en el E3 que «Mirror's Edge» iba a volver. Han pasado cinco más desde que su antecesor se convirtiera en uno de los juegos más originales, rompedores y fascinantes de 2008. Y también desde que se convirtió en uno de los que menos vendió de la compañía esa temporada, pese a las optimistas predicciones que acompañaron su lanzamiento. Curiosamente, los jugadores de todo el mundo acusaban a EA de lanzar entrega tras entrega de sagas interminables, y cuando la compañía decidió apostar por la innovación, esos mismos jugadores le dieron la espalda.

Las circunstancias, por tanto, no parecían favorables a un regreso de Faith y su fascinante universo brillante, minimalista y fascinante en su estética. Ni a su rompedora jugabilidad donde la velocidad, la agilidad y la ausencia de arsenal, convertían a «Mirror's Edge» en un juego de acción totalmente atípico, en el que correr era nuestra arma principal. Pero ha ocurrido. Y tras probar la primera versión del juego y conocer sus entresijos, no podemos menos que estar de enhorabuena con la llegada de «Mirror's Edge Catalyst», que lleva mucho más allá el concepto y diseño de uno de los juegos más sorprendentes de la última década.

Sí, sorprendente, ambicioso y que, además, se convierte en un reinicio –sí, aun siendo el segundo juego de la saga– de su universo, con nueva historia y opciones de jugabilidad, pero manteniendo a la protagonista y gran parte de las bases de diseño y estética.

La ciudad te espera

«Mirror's Edge» nos cuenta la historia de Faith y la de Glass City. La historia de los runners, mensajeros al margen de la ley que trabajan para el mejor postor, y de la ciudad que recorren para cumplir sus encargos, habitualmente por

> **“Conviértete en Faith, corredora de Glass City, y acaba con el poder totalitario que la gobierna”**

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** DICE/Electronic Arts
- **Fecha prevista:** 9 de Junio de 2016

CÓMO SERÁ

- Será un juego de acción en el que la protagonista, Faith, usa **habilidades de atleta y parkour** para recorrer Glass City.
- **No tendremos armas**. La velocidad, la agilidad y el combate cuerpo a cuerpo nos bastará.
- **El mundo de juego será abierto**, pudiendo recorrer Glass City sin restricciones, sobre todo por sus azoteas.
- Podremos **usar varios gadgets tecnológicos** para controlar las cámaras de seguridad de la ciudad y hackear los sistema de vigilancia.



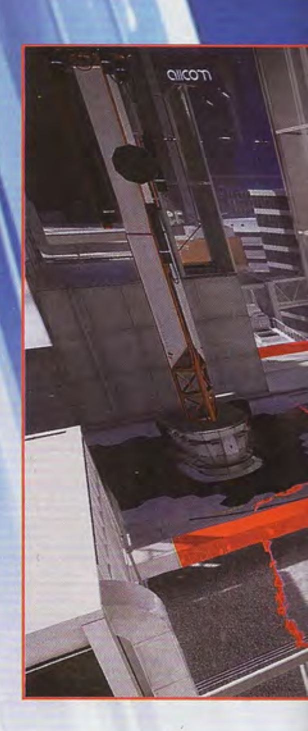
¡Glass City te espera, Faith! Una ciudad enorme, futurista y de una belleza incuestionable nos devuelve a una de las heroínas más carismáticas de los últimos años, en un juego que supone un nuevo inicio de la saga.



EL JUEGO SOCIAL EN LA CIUDAD DE GLASS

Aunque no habrá opciones multijugador directas, cooperativas ni versus, el juego ofrecerá varios modos de "juego social". Se trata de pruebas en las que, por ejemplo, intentar batir récords de tiempo para llegar de un punto a otro de la ciudad, no necesariamente siguiendo un trazado fijado, sino marcados por otros jugadores, compitiendo también contra sus "ecos".





¡Tienes que llegar volando, Faith! Sí, es Faith agarrada a un dron volando sobre Glass City. Lo que no ha desvelado DICE es si esta será una opción real de transporte o se trata tan sólo de una cinemática espectacular para introducirnos en alguna de las misiones.



Una runner marcada por su pasado. Con 7 años, Faith se vio rodeada por una de las manifestaciones de los disturbios de Noviembre que acabó en una revuelta, en la que murió toda su familia. Noah salvó a Faith y la crió.

sus azoteas para evitar los controles de las fuerzas de seguridad de Glass City. Unas fuerzas controladas por KrugerSec, una de las 13 corporaciones que forman el Conglomerado, una alianza de 13 empresas dominadas por Casas, familias de gran poder, que también gobiernan la nación de Cascadia.

Y ahí está Faith, runner casi por destino, con una triste historia que marcó su infancia y su futuro, viéndose envuelta en una de las luchas intestinas de los 13 del Conglomerado, en un mundo que opone su límpida imagen futurista, con un escenario de acero y cristal, impoluto, a su verdadera realidad en que el poder y la ambición controlan las actividades de los habitantes de Glass.

De nuevo en las calles

Faith comenzará su aventura en «Mirror's Edge Catalyst» saliendo de la carcel y encontrándose con Icarus, un runner, como ella, enviado por Noah para darle el recado de que su protector desea verla y ponerla de nuevo en acción. Icarus será su rival en la camarilla de runners, y aunque es uno de los nuestros, parece ocultar algo. Su actitud soberbia suele ser bien

“El mundo de juego es ahora abierto, pudiendo explorar toda la ciudad sin límites ni cargas”

LAS FACCIONES QUE CONTROLAN GLASS

CONGLOMERADO
Se trata de un conjunto de 13 corporaciones, cada una dirigida por una Casa o familia poderosa, que gobiernan en conjunto la ciudad y el país de Cascadia. Su lucha por ser la más poderosa de entre las 13 a veces tienen consecuencias negativas para los habitantes de Glass...

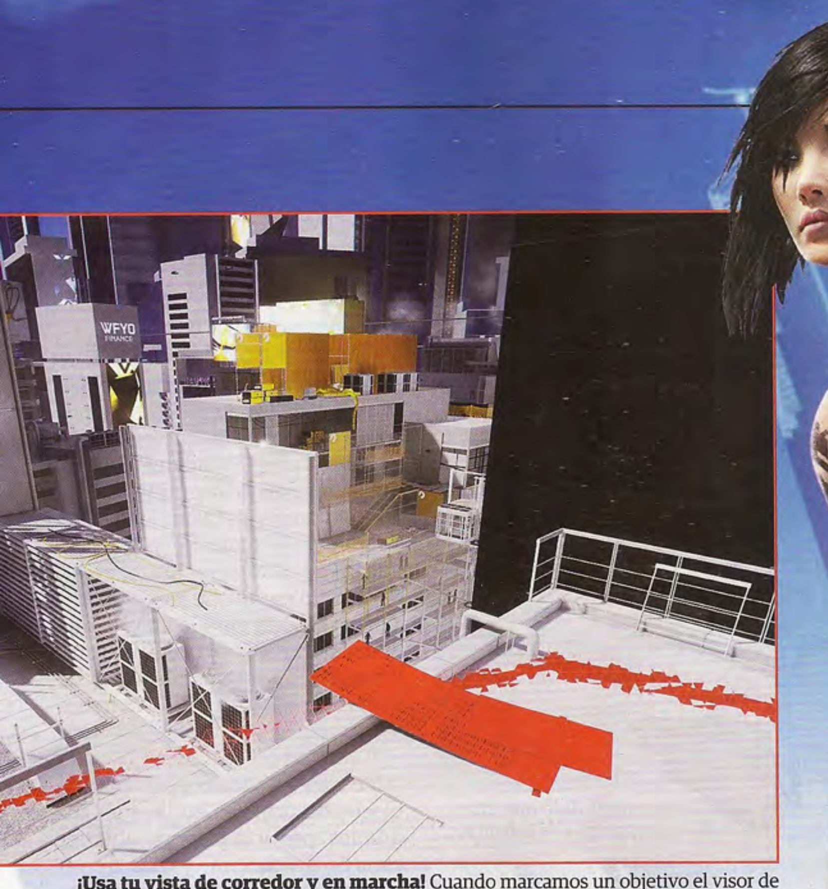


NOVIEMBRE NEGRO
Hace dos décadas Rebecca Thane lideró manifestaciones en los Disturbios de Noviembre de Glass, usando métodos violentos. Ahora lo hace desde el movimiento Noviembre Negro, que combate a KrugerSec... y a casi todo el mundo, sin discriminar.



RUNNERS
Mensajeros que, la mayoría de las veces, trabajan para las Casas llevando órdenes para sus constantes conspiraciones. Aunque teóricamente están fuera de la ley, KrugerSec parece hacer la vista gorda con ellos en muchas ocasiones. Están fuera de toda organización.





¡Usa tu vista de corredor y en marcha! Cuando marcamos un objetivo el visor de Faith activa la "visión de corredor" para mostrar en rojo una posible ruta a seguir.

conocida por todos los runners de Glass. Las primeras horas de juego en realidad nos meterán en un tutorial encubierto en el que aprenderemos las habilidades básicas del runner: saltar, correr por paredes, deslizarnos y usar la visión de runner, una de las herrmientas básicas y más útiles que encontraremos. Básicamente, activaremos una visión virtual del trayecto a seguir, marcada en rojo en el escenario y en los elementos clave para no parar nuestra carrera.

Y sí, eso es todo lo que runner necesita para hacer su trabajo en Glass. Nada de armas, sólo combate cuerpo a cuerpo, cuando no hay más remedio, pero basando su potencial defensivo y ofensivo en la velocidad, la agilidad y la inercia.

Si conoces el juego anterior seguramente mucho de esto no te pille de nuevas, pero veremos cómo DICE ha metido nuevos detalles de diseño de acción, movimientos y más libertad a la hora de movernos. En especial, el poder de Concentración será otra de las herramientas que usaremos siempre que podamos. Básicamente, Faith acumula poder de concentración al correr y al activarlo, nuestros enemigos no acertarán a dispararnos, esquivaremos sus balas y golpes y podremos llegar lejos sin



La ciudad pertenece a Faith. Aunque todos se disputan el control de Glass, la libertad con la que la protagonista recorrer todos sus rincones la convierte en su verdadera dueña.

LOS PERSONAJES

BIRDMAN El runner más veterano. Comenzó a trabajar para la resistencia al ver el poder que adquiría el Conglomerado.



NOAH El respetado dirigente de una de las camarillas de runners, salvó y crió a Faith como a su propia hija.



NOMAD No es un runner, pero vive en las azoteas, y combate al Conglomerado con sus grafitis y su sentido del humor.



ICARUS Es como el reflejo macarra de Faith. Compite por ser el mejor runner ante Noah, aunque su pasado oculta algo...



DOGEN El rey del mercado negro y los bajos fondos, su único interés es el dinero y su única lealtad es a sí mismo.



KRUGER El jefe de KrugerSec, la corporación que vigila y mantiene la seguridad de Glass, es poderoso y despiadado.



Sí, habrá otras herramientas aparte de tus zapatillas. Tendremos a nuestra disposición unos gadgets de lo más útiles. El Gancho MAG usa las cámaras de vigilancia del Conglomerado y el S aboteador puede hackear los sistemas de KrugerSec.



¡Salta, corre, pelea, huye, compite! Una de las máximas de DICE ha sido dar al juego una fluidez y velocidad total, convirtiendo los movimientos de Faith y sus habilidades en uno de los pilares del diseño y de la acción.

parar. Pero si nos detenemos o ralentizamos, perderemos la ventaja conseguida.

Un mundo para recorrer con libertad

Pero no todo en «Mirror's Edge Catalyst» consistirá en enfrentarnos a las fuerzas de KrugerSec, encargadas de la seguridad de Glass, o a los seguidores de otras facciones y corporaciones del Conglomerado. También podremos competir en lo que DICE ha llamado "juego social" dentro del mundo de juego.

Glass será un mundo abierto que podremos recorrer por libertad, limitados por el posible acoso de KrugerSec o algún rival. No habrá cargas, no habrá límites. En este entorno, otros jugadores podrán influir en el propio mundo estableciendo pruebas en las que podremos participar para obtener récords de carrera, yendo de un punto a otro de la ciudad por el camino que prefiramos. O podremos hacerlo nosotros. En este modo, podremos contar con los "ecos" o figuras fantasma de otros corredores, como referencia. Y sí, esto implica conexión permanente. También podremos desplegar balizas BEAT, que funcionarán como juegos de geocaching en Glass, en plan "busqueda del tesoro".

En todo caso, más allá de este componente social que no implicará un multijugador real, enfrentados a otros jugadores de forma directa, el mundo de Glass estará a nuestra disposición para descubrir sus secretos, rutas y personajes. Y en cuanto a los secundarios que encontraremos enla historia de «Mirror's Edge Catalyst», hay mucho y con un peso importante en la trama, muchos de ellos afec-

LOS DISTRITOS DE GLASS TE ESPERAN: ¿CUÁL ES TU PREFERIDO?



ANCHOR
Una de las zonas más prósperas de Glass, donde tienen sus sedes casi todas las corporaciones. Está repleto de discotecas y centros comerciales, como el Bauble, en proyecto y el más ambicioso de Glass.



CENTRO
El punto de referencia de Glass: tiendas, edificios corporativos, modernos... Allí tiene su sede Elysium, la corporación donde trabajan los más reputados profesionales de la investigación médica.



OCEAN VIEW
Para muchos es la antesala del Sky City, el distrito más exclusivo de Glass. Su paseo marítimo, el recinto de La Marina... El View, como es conocido en Glass, es la zona residencial para ascender socialmente.



Tu arma... ¡eres tú! El entorno, la velocidad, la inercia y todo tu cuerpo son el arma que usarás la lucha. Y a veces, no será ni necesario combatir. El poder de Concentración de Faith te pondrá fuera del alcance de tus enemigos.

> "Competiremos en pruebas de tiempo para comparar nuestros récords con otros jugadores"

tando directamente al destino de la protagonista. Pero esto es algo que descubriremos cuando juguemos con la versión final completa.

Unos días más de espera

La versiópn final del juego, por desgracia, al final se va a retrasar un poco más de lo esperado. DICE anunció, justo al cierre de este número de Micromanía, que la fecha de lanzamiento se retrasaba al día 9 de junio precisamente para pulir la funcionalidad del juego social y asegurarse de que la tecnología online que la sustenta funcione sin problemas.

No es mucho, en realidad, un par de semanas que, tras todo el tiempo esperado sin saber de Faith desde que nos contaron que volvía, se harán llevaderas. Lo importante es que Glass nos espera, con más posibilidades que nunca. **A.C.G.**

ACTIVA TU VISIÓN DE RUNNER

Se trata de una de las herramientas más útiles para un corredor como «Faith», y podrás usarla tanto en los desplazamientos habituales por la ciudad como en las pruebas de tiempo para conseguir los mejores resultados, y compararlos con tus amigos.

LA REDACCIÓN RESPONDE...

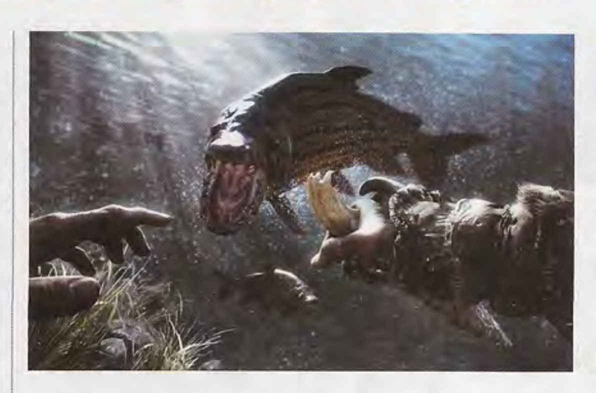
¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

ATARI VAULT

Soy fan de los máquinas recreativas desde que jugaba en el bar de mi barrio cuando era niño, así que ya os imagináis la alegría que me he llevado al ver en Steam un juego llamado «Atari Vault», que emula más de 100 juegos de las recreativa de Atari, y de la consola Atari 2600. Sólo cuesta 20€ y los juegos están muy bien emulados, así que se lo recomiendo a todos los fans de los juegos retro. ¡Qué nostalgia al volver a jugar a Asteroids! ■ InsertCoin



El lanzamiento de «Atari Vault» en Steam ha sido una sorpresa. Incluye todas las recreativas famosas de Atari como «Asteroids», «Tempest», «Centipede», «Missile Command», y muchas más, con los muebles originales. También casi todos sus juegos de la consola Atari 2600. Además se puede jugar online y comparar rankings a nivel mundial. Son más de 100 juegos por 20€, así da gusto comprar recopilaciones de clásicos. ¡Ojalá otras compañías se animen a hacer lo mismo!



SUPERVIVIENTE

¿Habéis probado los modos Superviviente de «Far Cry Primal» y «Fallout 4»? Se han convertido en mis favoritos en ambos juegos. Las campañas están bien, pero la tensión que genera intentar sobrevivir sin recursos me tiene enganchado. ¿Os pasa lo mismo? ■ Pecharromán

La verdad es que en los últimos años los juegos han reducido su nivel de dificultad para atraer a más publico. Muchos jugadores buscan un reto mayor y los modos de supervivencia y la "permadeath" se lo está dando. Nos parece una forma genial de alargar la vida de los juegos. ¡Así que bienvenidos sean!

MUERTE A 60 FPS

¿Qué equipo necesito para jugar a «Dark Souls III» con todos los efectos a tope y 60 fps? ■ DemonArm

Pues estás de suerte, DemonArm, porque aunque «Dark Souls III» luce unos gráficos impresionantes no requiere un equipo puntero para jugar a 60 fps con todos los efectos a tope. Necesitas un i5 potente o un buen i7, 8 GB de RAM y una tarjeta GTX 970 o R9 390. Como puedes ver, un equipo medio/alto. ¡A disfrutarlo!

PS4 EN PC

Con la última actualización del firmware de la PS4 se puede jugar en el monitor del PC, haciendo streaming. Yo tengo todo conectado por cable pero mi velocidad de Internet es lenta, unos 15 Mbps. ¿Creéis que podré jugar bien así? ■ José E.

Si tanto el PC como la PS4 están conectados por cable al mismo mismo router la PS4 no hace el streaming por Internet, sino que crea una red local entre todos los implicados y la velocidad de conexión será la de tu red de cable Ethernet. Como mínimo será de unos 100 Mbps, así que vas a poder a hacer streaming a 720p sin problema.

LA CARTA DEL MES

MUNDOS ABIERTOS



Me ha gustado mucho el reportaje sobre los juegos de mundo abierto del número 253 de la revista. Estoy muy de acuerdo con lo que se comenta de que los mejores juegos del año pasado son de mundo abierto: «GTA V», «The Witcher 3», «Fallout 4», «MGS V»... Yo creo que es el futuro de los videojuegos. ■ Román S.

Los juegos de mundo abierto son bestiales cuando están bien hechos, pero también se corre el peligro de que la trama se diluya, como ocurre en «MGS V», o que se vuelvan repetitivos, como «Far Cry Primal». Los mundos abiertos son importantes pero no garantizan un gran juego. Y hay títulos que no los necesitan, como «Rise of the Tomb Raider»...

LA POLÉMICA DEL MES

JUEGOS DE OCULUS EN HTC VIVE

Por desgracia mi presupuesto no me permite comprarme unas gafas de realidad virtual, pero sigo con interés sus primeros pasos. ¿Os habéis enterado del "hack" que permite jugar a los juegos exclusivos de Oculus Rift en HTC Vive? ¡Parece que al final vamos a poder a jugar a todos los juegos! ■ Viber3



Aunque a priori parece una buena noticia, no olvidemos que los creadores de la tecnología han invertido mucho dinero en la creación de las gafas Oculus Rift o HTC Vive, y necesitan rentabilizarlas y atraer jugadores a su ecosistema. A Oculus no le ha gustado ni un pelo que hayan hackeado sus exclusivos para usarlos en HTC Vive, y ha anunciado parches para detener estas prácticas. Veremos cómo acaba la cosa.



¿70 EUROS?

Me alegré mucho cuando Microsoft anunció «Quantum Break» para PC, pero ahora preferiría que no lo hubiese hecho. ¿De que me sirve si sólo lo tienen en la Tienda Windows y cuesta 70€? Como es exclusivo de esa tienda no hay forma de encontrarlo más barato y el precio me parece una pasada, hace años que no pago más de 45€ por un juego de PC. ¡Y encima está mal optimizado! Para eso que se hubiese quedado en Xbox One. ■ **Cerfy68**

Lo cierto es que el regreso de Microsoft a los juegos de PC no ha podido ser más polémico. Que sea exclusivo de la Tienda Windows es entendible (muchos juegos son exclusivos de ciertas tiendas), pero que cueste 70€ y encima tenga problemas de rendimiento...
En lo que no estamos de acuerdo es en que para eso se hubiese quedado en consolas. Tarde o temprano Microsoft lo bajará de precio o lo meterá en alguna promoción. ¡Así que paciencia!





¿COMPRO O ESPERO?

Necesito cambiar la tarjeta gráfica, mi vieja placa ya no puede con los juegos más nuevos. ¿Me compro una GTX 980 Ti o una R9 Fury X? ¿Qué me recomendáis? ■ **Sabi A.**

Pues nosotros te recomendamos... que esperes, Sabi. En junio van a salir las nuevas placas de AMD y NVIDIA con soporte completo Direct X 12 y realidad virtual. Mejor compra una de esas o, si se salen de tu presupuesto, seguro que las actuales GTX y R9 bajan de precio.

MÁS REMAKES

Estoy disfrutando mucho con el nuevo «Day of the Tentacle» en HD. Como sabéis dentro del juego se puede jugar a «Maniac Mansion», pero claro, no lo han remasterizado. Así que le pido a Disney que permita a Double Fine o a quien sea hacer un remasterización de «Maniac Mansion». Y ya de paso... ¡de las aventuras de Indiana Jones! Son clasicazos que se lo merecen. ■ **Alexia D.**



Parece que Disney le ha cogido el gusto a esto de remasterizar aventuras gráficas clásicas. ¡Y nosotros encantados! Es una gozada poder jugar a tesoros de LucasArts como «Monkey Island», «Day of the Tentacle» o «Grim Fandango» en HD pero como dices, Alexia, faltan otros muchos. Las aventuras de Indiana Jones serían un puntazo pero... ¿te imaginas como lucirían «The Dig» o «Loom» en HD?

HABÉIS DICHO EN facebook

CONSULTAS SOBRE LA REVISTA

¿Problemas sobre la distribución, alguna incidencia de la que quieras hacerte eco? Si tienes alguna duda, en este espacio dejaremos constancia.



Cándido Riscos: Buena revista, pero... Llevo comprando Micromanía desde mi Amstrad CPC y cuál es mi sorpresa, que he intentado descargar varios juegos que tenía atrasados con la clave y es imposible... Vamos, dinero tirado... He intentado darme de alta como ususario en micromania.es y es imposible... De los dos problemas, páginas en blanco, muy mal...



MICROMANÍA: Estimados amigos, ante cualquier incidencia con los códigos o las descargas, enviad un email a la dirección **clave.micromania@gmail.com** Esto incluye si os habéis despistado con la descarga de números anteriores. Tenéis que indicarnos la clave correspondiente al juego que aparece en vuestra revista. Los códigos funcionan; si no es así, mandad un email, por favor.

SUGERENCIAS Y PETICIONES

Aparte del contenido propuesto en Facebook (e-Sports, hardware, guías)... ¿Qué echas en falta? ¿Qué te gustaría cambiar? Aquí os ofrecemos un espacio para que nos hagáis sugerencias.



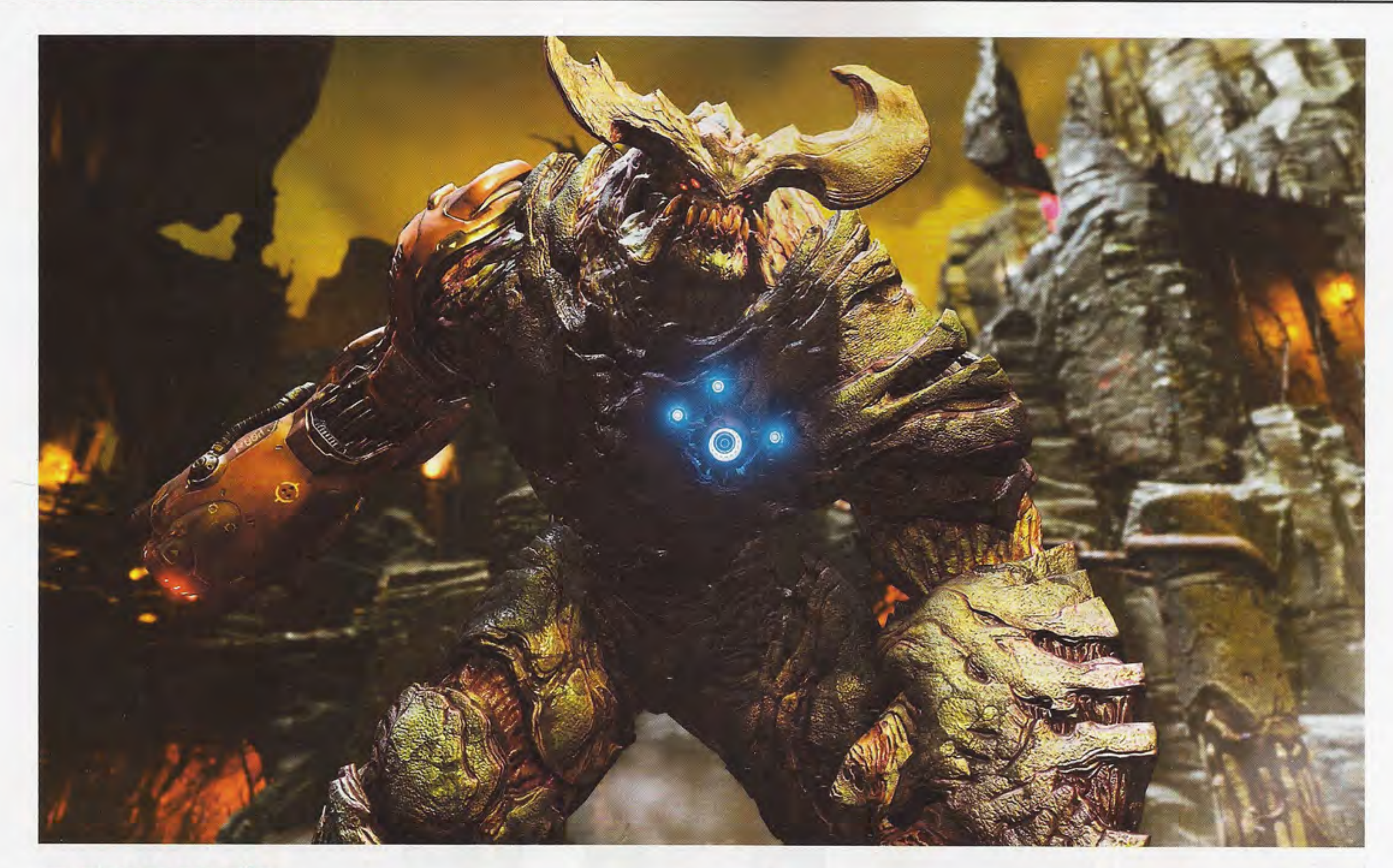
Juan Bermejo: Muy buena la de este mes, os superáis, la ampliación de las páginas dedicadas al hardware muy acertada, más ahora que no queda ninguna publicación española de ese campo.



Javier Belinchón Flores: De los periféricos sólo mencionáis los más caros (...) En España existe Mars gaming, por ejemplo (...) Sólo ponéis ratones de 100 pavos para arriba.



MICROMANÍA: Estimado Javier, te sorprenderías de la cantidad de aficionados que nos piden que pongamos productos más exclusivos y caros. En nuestra Guía de Compras (Al día para jugar) puedes encontrar modelos de periféricos, ratón y teclado a un precio muy razonable.



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Id Software/Bethesda
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 13 de mayo de 2016

www.doom.com/es-es

LAS CLAVES

- Será la puesta al día, técnica y en diseño de acción, del **clásico que inventó el género.**
- Dejará de lado el estilo de la campaña de «Doom 3» para centrarse más en **la velocidad de la acción.**
- La **personalización extrema** de armas, personaje, modificadores y estilo de juego será la base del **multijugador.**
- Incluirá un completo **editor de mapas y niveles, el SnapMap.**
- Será **el primer juego de la saga** en el que los creadores de la misma no habrán participado.

PRIMERA IMPRESIÓN

Los fans de la acción frenética, el gatillo fácil y los demonios de «Doom» están de enhorabuena con el regreso de un clásico que toma lo mejor del catálogo de Id como inspiración.

DOOM

¡El Infierno te espera, marine!

Se suele decir que si la espera merece la pena, no importa demasiado. Y mira que hemos esperado por «Doom». Bueno, por el nuevo «Doom». Y es que han pasado nada menos que diez años desde la anterior entrega de la saga más famosa de la acción en primera persona. Cinco, desde el anterior juego de Id Software –el infravalorado «Rage», cuyos problemas técnicos de lanzamiento dejaron bastante tocado–. Vamos, que ya era hora de que el legendario estudio texano volviera a la palestra y a la actualidad por una nueva producción. Eso sí, ni Id Software es lo que era, ni este «Doom» tendrá demasiado que ver con el anterior juego de la saga. Este tiempo ha visto muchos cambios en Id, en la saga y en la propia industria del videojuego.

Para empezar, y como es público y notorio, en Id han desaparecido vacas sagradas como John Carmack –con el que se identificaba el estudio hasta su salida–, ahora en Oculus. Y no ha sido el único. Prácticamente no queda nadie de aquellos nombres propios de Id, pero hay un equipo que sigue manteniendo la política de mantener un tamaño controlado en cuanto al número de miembros.

Y sobre este nuevo «Doom», todo lo que se ha visto, que hemos podido jugar en la beta y que Id y Bethesda han desvelado hasta ahora, nos hace pensar en un juego que bebe no sólo de las fuentes originales de los dos primeros juegos, sino de otros títulos del catálogo del estudio, con especial relevancia de «Quake III». Sea como fuere, «Doom» está casi aquí y estamos encantados de volver al Infierno con él.

Una beta intensa

La beta de «Doom» se dio a conocer cuando «Wolfenstein The New Order» se hizo realidad. No se sabía qué nos iba a traer entonces, pero aquellos que reservaron «Wolfens-

> “Demonios, armas y acción frenética son la base del regreso del gran clásico del género”



¡Es hora de volver al Infierno de la acción! Apenas faltan un par de semanas para poder disfrutar del nuevo «Doom», y las horas pasadas en la beta nos han sabido a poco.



SABÍAS QUE...

...el anuncio extraoficial de que Id trabajaba en un nuevo «Doom» lo realizó John Carmack en la QuakeCon 2007, tras lo que el juego ha pasado por dos producciones fallidas, y la tercera será la que verá la luz en un par de semanas como versión final?



Nuevas armas, módulos y personalización extrema. La clave del multijugador será crear tu propio estilo de acción.



Pasillos, trampolines, power ups... Si el multijugador de «Doom» te recuerda al de «Quake III» no será por casualidad. La beta del juego de Id ha mostrado la influencia del clásico en su diseño.

tein» quedaban automáticamente apuntados para probar la beta de «Doom»... cuando apareciese.

Han pasado dos años desde entonces y lo que nos ha traído la beta de «Doom» han sido los mimbres básicos del multijugador que ofrecerá la versión final. Dos mapas, dos modos, muchas armas, mucha personalización, modificadores pensados para crear un estilo de juego propio, acción en equipo y una más que notable influencia, como decíamos, de aquel «Quake III» que tantas horas de diversión nos hizo pasar.

Sí, Id ha mirado en su propia esencia y ha aprovechado toda la experiencia acumulada en años para ofrecer un multijugador que nos traerá mapas repletos de power ups –algo que tendrá también cierta incidencia en el modo individual, como luego veremos–, desde aumentos de resistencia de blindaje hasta el mítico Quad Damage, además de unos diseños perfectos de mapas –bueno, de los dos que se han visto– con cuellos de botella situados estratégicamente y, sobre todo, la necesidad de estar continuamente moviéndonos entre niveles y alturas.

La herencia del diseño

Trampolines, transportadores, puentes, saltos dobles y prácticamente todo lo que hizo grande a «Quake III» estará presente en el multijugador de «Doom». Lo que no vamos a encontrar en los mapas multijugador, por lo que parece, es ningún lugar en el que escondernos. Aunque hay zonas en que los camperos podrán hacer su agosto hasta ser descubiertos –algo que suponemos se repetirá en otros mapas– no habrá lugares en que exista una cobertura clara que te permita sobrevivir. Sí, por supuesto, esquinas, resquicios, pasillos y zonas en las que intentar despistar a nuestros enemigos, o que ellos se libren de nuestro acoso. Pero, en ese sentido, «Doom» se alejará bastante de otros juegos de acción actuales.

Es algo que también se dejará notar en el sistema de personalización que Id le ha imprimido



SE PARECE A...

COD BLACK OPS III
La ambientación no puede ser más diferente, pero la acción intensa es también la clave.

DARK SOULS III
Si hablamos de ambientes tenebrosos, nada como el que ofrece «Dark Souls III».



La parte final de la campaña será en el Infierno y Bethesda asegura que no tendremos un momento de respiro. Tendremos que estar en constante movimiento para no ser aniquilados.



Personaliza tus armas y tu estilo. El uso de modificadores -módulos de pirateo- y skins identificarán tu personaje en acción.



NUEVO INFIERNO

El regreso al Infierno de «Doom» se basará en tres pilares fundamentales de diseño y competición.



El multijugador. Inspirado en muchos de los detalles de diseño del genial «Quake III», la personalización de armas, personajes y estilo de juego gracias a los módulos de pirateo, ofrecerá un multijugador espectacular.



Regreso al Infierno. La dinámica narrativa habitual de la saga nos llevará de nuevo por el camino ya conocido: primero la lucha en las instalaciones de la UAC para acabar viajando al mismísimo Infierno.



SnapMap. El sensacional diseño del editor de niveles de «Doom» se basa en el uso de herramientas modulares, partiendo de contenido preexistente. También se podrán programar scripts para desencadenar acciones.



¡Combate a muerte en el Infierno! Pero en esta ocasión no se trata de acabar con el Cyberdemon, sino de darle la del pulpo al equipo enemigo junto a tus compañeros. Los mapas multijugador se ambientarán tanto en las instalaciones de la UAC como aquí.

> "El apartado multijugador será un elemento clave en «Doom», junto al revolucionario editor"

a «Doom», donde no sólo la modificación estética en cuanto a colores y elementos de la armadura del marine será importante, sino el diseño de nuestro propio estilo de juego. Por un lado, al contar con dos armas simultáneas -más un elemento de equipo que puede ser un transportador, granada, etc.- podremos optar por arsenales predefinidos para cierto tipo de acción: francotirador, asalto y emboscador han sido los disponibles en la beta. Pero también podremos crear nuestros arsenales personalizados, eligiendo los tres elementos que prefiramos, siempre con la regla de dos armas más uno de equipo. Las armas se irán desbloqueando a medida que subamos de nivel en el multijugador y algunas serán, además de nuevas... ¡impresionantes!

Estilo propio

En la personalización de la acción intervendrán de manera definitiva los módulos de pirateo, que nos permitirán obtener ciertas ventajas específicas, como reaparecer en la lucha con más armadura de la básica, localizar al último enemigo que nos haya eliminado -venganza,

Gana partidas y experiencia y desbloquea nuevas armas. A medida que tu personaje suba de nivel tendrás acceso a nuevo armamento, poderoso y versátil.

¡Los demonios llegan hasta la mesa de tu ordenador!

Al pensar en el regreso de un gran clásico como «Doom» era de esperar que fuera a existir una edición para coleccionistas a la altura, y la que Bethesda ha preparado es tan atractiva que las reservas han volado en todos los formatos de consola y PC. Además de un pack de contenidos especial –paquete multijugador de demonios–, la espectacular figura de 30 cm del Revenant cuenta con iluminación LED. ¡Escalofriante!





Los viejos demonios regresan renovados. Son ya más de 20 años disfrutando de clásicos como el Revenant y el Mancubus.



¿Qué estilo de arma te va más? En el multijugador podremos llevar dos armas simultáneas y un elemento de equipo, y escoger entre los arsenales predefinidos o personalizados.



uno de nuestros preferidos–, localizar power ups de energía, etc. No se trata sólo de combatir, sino de hacerlo como más nos guste, con estilo propio y ayudando también, claro, al resto del equipo en la lucha. Eso sí, para power up increíble, el de transformaciópn en demonio, para adoptar el aspecto y el poder destructivo de un revenant, por ejemplo, masacrando a los rivales en un tiempo limitado. Un item muy codiciado y que, como todos los demás, tendrá un cierto tiempo de reinicio una vez gastado. Eso sí, si lo consigue tu enemigo... ¡mejor huye!

En el Infierno

Decíamos que estos power ups también tendrán una influencia decisiva en la campaña individual, y es que «Doom» se alejará de los actuales "shooters" en la ausencia de coberturas y de la sanación automática. Si quieres recuperar salud, tendrás que buscar botiquines, y en cuanto a las coberturas... Atrás quedará el estilo de «Doom 3». Nada de oscuridad. Nada de sustos. Sólo acción sin respiro. Si te paras, morirás. Algo que tendrá una especial incidencia en la parte final de la campaña, en pleno Infierno, cuando los demonios nos acosen sin tregua como hordas.

Además, los sistemas de eliminación de los demonios serán mucho más espectaculares y variados que nunca. Podremos usar combos de golpes, dar patadas, realizar mutilaciones y asestar lo que el estudio ha llamado "glory kills", que además nos podrán dar bonos. «Doom» se reinventa, manteniendo su esencia. ¡Qué ganas! **A.P.R.**



INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Blizzard
- **Distribuidor:** Activision Blizzard
- **Idioma:** Español
- **Fecha prevista:** 24 de mayo de 2016

eu.battlenet.net/overwatch

LAS CLAVES

- Será un juego de **acción multijugador**, basado en el enfrentamiento de dos equipos de hasta seis personajes.
- De momento se conocen dos modos de juego: **escolta y ataque**.
- Habrá un total de **21 personajes diferentes** para elegir, con cuatro clases disponibles.
- Cada personaje podrá tener activas **dos habilidades básicas** en el combate, más una definitiva.
- Incluirá, de partida, **ocho escenarios** inspirados en lugares reales del mundo.

PRIMERA IMPRESIÓN

Blizzard asalta un género hasta ahora inédito en su catálogo, con un juego de acción por equipos con el que pretende aplicar su máxima de diseño: fácil de jugar, difícil de dominar.

OVERWATCH

¡Blizzard entra en acción!

Parece una paradoja que la guerra pueda asegurar la paz, pero ya lo decían los romanos, si vis pacem... El caso es que una guerra terrible había devastado el planeta tras una crisis global que dejó a la Tierra sumida en el caos. Hasta que llegaron ellos. Overwatch, un grupo de héroes, de soldados, de científicos que acabaron con la crsis y devolvieron la fe en el futuro. Pero, como siempre ocurre, la decadencia es inevitable cuando las cosas van bien. La influencia de Overwatch se fue perdiendo y ahora el mundo vuelve a necesitar héroes. Veintiuno, en concreto, que son los que componen la galería de personajes del nuevo juego de Blizzard, que combatirán por equipos por escenarios de todo el mundo para que todo vuelva a su cauce y, de paso, para que los fans de la acción multijugador podamos darle gusto al gatillo con un título repleto de espectáculo y diversión.

Y es que la entrada de Blizzard en un género inédito en el que son novatos va a ser a lo grande. Hemos tenido la suerte de probar la beta del juego, hasta ahora cerrada, aunque en los primeros días de mayo –del 5 al 9– todos podrán hacerlo en la versión pública de la misma. Entonces podrás comprobar por ti mismo cómo el estudio está en vísperas de volver a montar el lío con su habitual línea de producción y diseño: coge algo conocido, dale una vuelta, púlelo hasta el extremo y hazlo accesible a todo el mundo. Si le añades lo de fácil de jugar de y difícil de dominar, tendrás los ingredientes para un nuevo éxito. Porque... ¿alguien duda de que «Overwatch» va a serlo?

Los mimbres básicos de «Overwatch» ya los conocemos, pero al final lo mejor del juego será lo que siempre hace Blizzard con sus productos: que sea el jugador el que los haga suyos.

Personajes únicos

Los 21 personajes de «Overwatch», distribuidos en las cuatro clases básicas –tanque, ataque, defensa y apoyo– se ajustan a los arquetipos clásicos que podamos haber visto en otros juegos del género, pero son sus armas y habilidades únicas –entre dos y cuatro por personaje, alguna de ellas pasiva– más la llamada habilidad definitiva –capaz de infligir un daño casi mortal a los enemigos– las que

> **“La acción online por equipos de «Overwatch» llega para conquistar el trono del género”**

Con tantas opciones, siempre encontrarás a tu personaje ideal

Si hay una cosa que Bizzard hace bien es diseñar y equilibrar personajes para enfrentamientos, de modo que cualquier estilo de juego al que estemos acostumbrados tenga una representación en la pantalla de selección. Y «Overwatch» no será una excepción. Entre las cuatro clases arquetípicas básicas, y las características y habilidades de cada uno de los 21 personajes disponibles, no habrá problemas para hacer una elección.



¡La lucha está a punto de comenzar! Sólo un grupo de héroes podrá devolver la paz al mundo, combatiendo por equipos y desplegando sus extraordinarias habilidades.



Elige entre una de las cuatro clases y ayuda a tu equipo a diseñar tácticas y estrategias de combate para vencer.





Las habilidades básicas de cada personaje, más su habilidad definitiva, ofrecen suficientes variantes de estilos de juego como para no tener dificultades a la hora de elegir el héroe perfecto.

harán de ellos algo única para jugar, con estilos realmente diferentes. Ahora bien, como siempre hace Blizzard lo que quiere es que el personaje sea nuestro, como decíamos. Y lo consigue mediante las continuas recompensas que encontraremos al subir de nivel al personaje. No sólo mejorará en su potencial, sino que recibiremos una caja de botín. ¿Qué es una caja de botín? Pues una colección de objetos especiales que irán de comunes a legendarios diferenciados en su clase por el color –¿te suena?–. Con estos objetos conseguiremos nuevos iconos, aspectos, gestos, frases, grafitis e introducciones destacadas. Sí, podemos ser reconocidos de forma inmediata en el campo de batalla como un personaje realmente único, elijamos el que elijamos.

Acción total

En cuanto a la acción propiamente dicha, los dos modos disponibles de juego que se han podido probar hasta ahora –escolta y ataque– han bastado para comprobar cómo las tácticas de equipo y la compenetración son vitales para la victoria. Los ocho escenarios disponibles en la beta –cinco en escolta, tres en ataque– recrean ambientaciones típicas de escenarios reales de todo el mundo, adaptados a la estética cartoon de «Overwatch». Y todos ofrecen un diseño sensacional a la hora de plantear estrategias, aunque el personaje siempre tendrá un peso especial. Aunque, claro, si en la versión final podemos cambiar de personaje durante el combate –al reaparecer–, como en la beta, las cosas pueden dispararse en posibilidades. Quizá descoloque las tácticas de equipo, eso habrá que verlo con el tiempo, pero también podría abrir la puerta a resolver situaciones complicadas en el último momento.

«Overwatch» está a menos de un mes vista, y las enormes posibilidades que plantea para los fans de la acción multijugador van a ser demasiado interesantes como para dejarlas pasar. Tiene muy, muy buena pinta. **A.P.R.**


SE PARECE A...



BATTLEBORN
La acción multijugador por equipos es también la base del nuevo juego de Gearbox.



TEAM FORTRESS 2
Uno de los mitos del género, cuyos estilo y estética han creado escuela en los nuevos juegos.



TOTAL WAR WARHAMMER

- **Género:** Estrategia
- **Estudio/compañía:** Creative Assembly/SEGA
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** 24 de Mayo de 2016

www.totalwar.com

Señores legendarios, cuatro razas diferentes, del Imperio a los Condes Vampiros, batallas masivas, un nuevo mundo de fantasía que conquistar y, por primera vez en la saga «Total War», unidades aéreas y magia como una de las armas a tu disposición. Si creías ser fan de la saga de Creative Assembly, el giro dado hacia el universo Warhammer te va a sorprender no sólo por su riqueza, sino porque toda la esencia de «Total War» seguirá estando ahí. Y en poco menos de un mes ya podremos echar mano al mejor juego de la saga, según el propio estudio.

EITR

- **Género:** Acción/Aventura/Rol
- **Estudio/compañía:** Eneme Ent./Devolver Digital
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2016

eitrthegame.com



Lo primero que llama la atención de «Eitr» es su estética pixel art con una perspectiva isométrica, pero no es lo más atractivo del juego. Este JDR inspirado por la mitología nórdica, donde el combate basado en la precisión del golpe es clave, utilizará un sistema de experiencia llamado Sistema de Favores, en el que elegir entre mejoras permanentes o habilidades poderosas, pero temporales.

DELIVER US TO THE MOON

- **Género:** Acción/Aventura
- **Estudio/compañía:** KeokeN Interactive
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Otoño de 2016

deliverustothemoon.com



Salvar a la humanidad de la extinción parece una tarea demasiado importante para recaer sobre los hombros de un solo hombre, pero es justo lo que «Deliver us to the Moon» nos ofrecerá. ¿Aceptaremos el desafío? Es el año 2069, y para saber si la luna podrá acogernos, exploraremos las bases abandonadas y excavaciones de anteriores expediciones, con la ayuda de un robot, ASE.

THE GUILD 3

- **Género:** Estrategia/Rol
- **Estudio/compañía:** GolemLabs/Nordic Games
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2016

theguildgame.com

La vuelta de la saga de estrategia nos llevará a comienzos del siglo XV, cuando la Edad Media llega a su fin y el Renacimiento se abre con sus ciudades estado y la creación de sociedades comerciales por toda Europa empezará a forjar su futuro político y económico. Simulación, estrategia, historia, rol, dinastías y política se mezclarán constantemente en una trama que verá, incluso, la aparición de sociedades como los masones y gremios como los alquimistas. 12 mapas, multijugador para 16 usuarios... «The Guild» se vuelve más grande.



HOMEFRONT THE REVOLUTION

- **Género:** Acción
- **Estudio/compañía:** Crytek/Dambuster/Deep Silver
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Fecha prevista:** 20 de Mayo de 2016

www.homefront-game.com

El mundo abierto de esa Filadelfia ocupada por una invasión de los Estados Unidos está cada vez más cerca, y los numerosos desafíos que el juego de Dambuster ofrecerá prometen ser de altura, con la guerra de guerrillas como leit motiv del nuevo juego de la saga.

Apuntarse a la resistencia, crear un arsenal personalizado y pasar de ser un ciudadano oprimido a un líder revolucionario será la trama de la campaña individual en un mundo cambiante y que también podremos jugar en modo cooperativo.



UMBRELLA CORPS

- **Género:** Acción Multijugador
- **Estudio/compañía:** Capcom
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Junio de 2016

www.capcom.co.jp/bioUC



El universo de «Resident Evil» y la acción multijugador se unen en un producto con el que Capcom intenta aportar una nueva perspectiva a su conocida saga. La trama, desarrollada tras los eventos de «Resident Evil 6», nos lleva al año 2015, cuando Umbrella ve cómo sus secretos son deseados por compañías rivales que envían en su busca a grupos de mercenarios a lugares infestados de zombis.

ELEX

- **Género:** Acción/Rol/Aventura
- **Estudio/compañía:** Piranha Bytes/Nordic Games
- **Idioma:** Español (textos)
- **Fecha prevista:** Principios de 2017

elexgame.com



Los creadores de «Gothic» y «Risen» volverán el próximo año con un juego que, abundando en sus habituales preferencias por el rol y la acción, cambiará totalmente de tercio con los ambientes fantásticos a que nos tienen habituados. «Elex» situará su trama enun mundo postapocalítpico de ciencia ficción, donde las criaturas mutantes se unirán a decisiones de tipo moral.



SPELLFORCE III

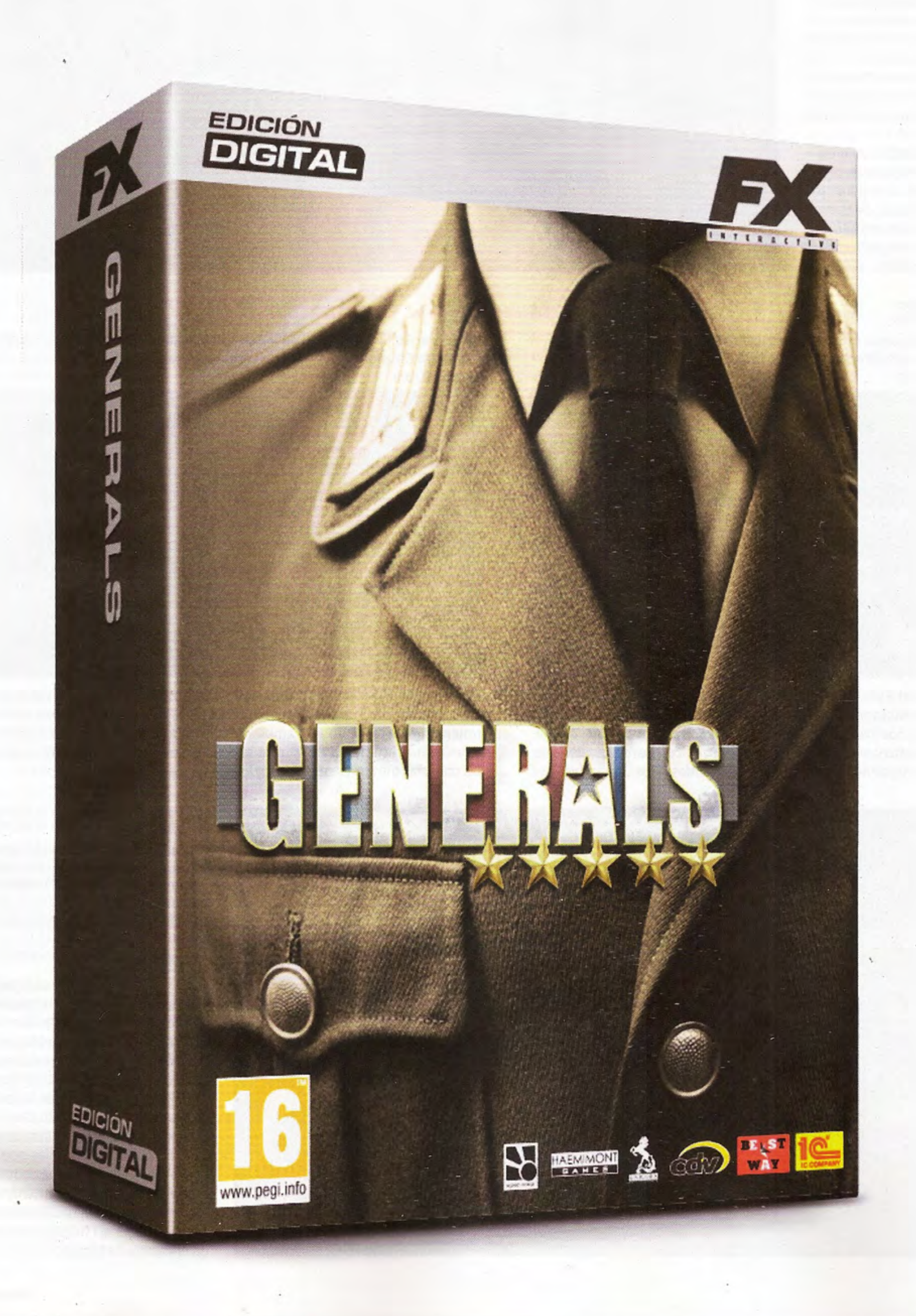
- **Género:** Estrategia/Rol
- **Estudio/compañía:** Grimlore Games/Nordic Games
- **Idioma:** Inglés
- **Fecha prevista:** 2016

www.spellforce.com

Hace ya más de una década que nació la saga «SpellForce», de la mano de Phenomic y JoWood, con su entonces original mezcla de rol y estrategia, que continuará en la próxima entrega que aparecerá este año en PC. El mundo de Eo será el escenario de la acción, en una campaña individual de más de 30 horas de duración, y sus distintos modos multijugador en los que podremos jugar de forma cooperativa o de enfrentamiento. Construye ejércitos, desarrolla habilidades para tu héroe y despliega tu capacidad táctica en el campo de batalla.

GENERALS se estrena en la Tienda

Aprovecha el 40% de descuento en la semana de lanzamiento



online FX


juegos.fxinteractive.com


/juegosFX


@juegosFX



25 EJÉRCITOS DE ÉLITE A TUS ÓRDENES

Desde los Hoplitas Griegos hasta los Marines de EEUU

BATALLAS BASADAS EN HECHOS HISTÓRICOS

Desde la antigüedad hasta el Siglo XX

ARMAMENTO FIELMENTE RECREADO

Desde los arietes hasta los helicópteros de combate



LOS MEJORES JUEGOS DE CIENCIA FICCIÓN

XCOM 2

QUANTUM BREAK

STARCRAFT II

CIVILIZATION BEYOND EARTH

ELITE: DANGEROUS

FALLOUT 4

ANNO 2205

STAR WARS: BATTLEFRONT

¡El futuro te espera en tu PC!

¡CIENCIA FICCIÓN PARA TODOS!

El espacio ya no es la última frontera del futuro. Más allá de la conquista de planetas están el control del tiempo, la supervivencia al apocalipsis y las guerras alien. ¿Te apuntas?

1 XCOM 2

Estudio/compañía: Firaxis /2K Games
Distribuidor: Take Two
Año: 2016
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

El regreso de la guerra contra los invasores alienígenas dio un salto cuantitativo y cualitativo más que notable sobre sus predecesores, manteniendo toda su esencia y la misma endiablada y adictiva jugabilidad. Nuevas clases, un apartado visual mucho más impactante y detallado, nuevos juguetes –el gremlin es un puntazo–, enemigos más poderosos y con una IA mucho más aguda, así como una historia más compleja, hacen de «XCOM 2» uno de los juegos de estrategia del momento, amén de uno de los títulos de ci-fi más atractivos en PC. Es cierto que su estilo no es apto para todos, pero los amantes del género, de los juegos por turnos y de los desafíos de altura no podemos pasar por alto las numerosas virtudes de un juego que engancha durante semanas.







INFOMANÍA

- **Género:** Acción
- **Ambientación:** Futurista/Guerra alienígena
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Disponibilidad:** Descarga y DVD
- **Precio:** 49,99 €
- *xcom.com/es*



2 QUANTUM BREAK

Estudio/compañía: Remedy/Microsoft Game Studios
Distribuidor: Microsoft
Año: 2016
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Es difícil considerar a «Quantum Break» fuera de todo lo que le rodea. Si lo considerásemos estrictamente como juego, se le pueden encontrar muchos puntos a favor: una historia estupenda, una apuesta por un estilo narrativo innovador, unos personajes magníficamente interpretados, combates emocionantes... Pero su apartado técnico, trufado de deficiencias que no siempre encuentran explicación, lo extraño de su método de adquisición –con la tienda de Windows 10 por medio–, la exclusividad para el nuevo S.O. de Microsoft y un precio desorbitado, sin razón aparente, hacen de este estupendo shooter un juego que muchos considerarán oportuno en el momento de una necesaria rebaja y un pulido mucho mayor.





INFOMANÍA

- **Género:** Acción
- **Ambientación:** Contemporánea/ Manipulación del tiempo
- **Idioma:** Español (textos)
- **Disponibilidad:** Descarga (Tienda Windows 10 exclusivamente)
- **Precio:** 69,99 €
- *www.quantumbreak.com*

Mirar hacia el futuro es algo inherente al mundo de los juegos y del PC. Tanto por el diseño de mundos inexistentes como el avance tecnológico, pocas veces se dan la mano de forma tan intensa los videojuegos y la ciencia ficción. Y es que desde el mismo arranque de la historia de los juegos podemos encontrar que los universos de ciencia ficción los han dado forma. Desde aquel «Space War» de 1962 a clásicos como «Asteroids», llegando a los realistas mundos actuales en que exploración espacial, aliens y tecnología futura se ofrecen en multitud de juegos y géneros, la ciencia ficción ha dado forma a juegos que se han convertido en referentes e imprescindibles en cualquier buena colección.

“Desde el comienzo de su Historia, videojuegos y ciencia ficción han ido de la mano”

Dentro de poco veremos el regreso de algunos de esos referentes en forma de remake, como «Master of Orion», en nuevas entregas de sagas que se están reinventando, como «Deus Ex», o en adaptaciones contemporáneas de ideas que siguen funcionando igual de bien que hace 20 años, como «Star Citizen».



3 STARCRAFT II

Estudio/compañía: Blizzard
Distribuidor: Activision Bizzard
Año: 2010-2016
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Si algo tiene Blizzard de bueno –entre muchas cosas, claro– es que siempre tiene vivos a sus juegos. El largo proceso de completar la trilogía de «StarCraft II», uno de los mejores juegos de estrategia en PC de todos los tiempos, durante el último lustro, se redondea con el reciente lanzamiento de una expansión independiente «Nova: Operación Sigilo», que amplía los horizontes de la epopeya galáctica con nueve nuevas misiones repletas de acción e intensidad. Si no lo tienes aún, no sabemos a qué esperas.



INFOMANÍA

- **Género:** Estrategia
- **Ambientación:** Futurista/Espacial
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Disponibilidad:** Descarga y DVD
- **Precio:** 39,95 € (cada entrega)
- *eu.battle.net/sc2/es/*

4 CIV BEYOND EARTH

Estudio/compañía: Firaxis/2K Games
Distribuidor: Take Two **Año:** 2014
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

El cambio de registro y ambientación experimentado por la saga «Civilization» produjo sentimientos encontrados en muchos fans puristas de la saga de Sid Meier. El salto al espacio y a la conquista planetaria no acabó de convencer a muchos, pero «Beyond Earth» es un magnífico –y peligrosamente adictivo– juego.





INFOMANÍA

- **Género:** Estrategia
- **Ambientación:** Futurista/Espacial
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Disponibilidad:** Descarga y DVD
- **Precio:** 39,99 €
- *www.civilization.com/es/games/civilization-beyond-earth/*

5 ELITE: DANGEROUS

Estudio/compañía: Frontier Developments **Distribuidor:** Frontier Developments **Año:** 2014
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

El esperadísimo "remake" de uno de los juegos más grandes de los años 80 no defraudó en absoluto a los fans de David Braben y de «Elite». Si bien es cierto que quizá se esperaba algo más de variedad de contenido y acción, la excelente calidad técnica –incluyendo soporte de Oculus–, el enorme universo para recorrer y los emocionantes combates, lo convierten en un simulador genial.







INFOMANÍA

- **Género:** Simulación/Acción/Estrategia/Rol
- **Ambientación:** Futurista/Espacial
- **Idioma:** Español (textos)
- **Disponibilidad:** Descarga y DVD
- **Precio:** 26,99 €
- *www.elitedangerous.com*

LA GUERRA Y LA CIENCIA FICCIÓN

A veces parece que un gran realismo choca con una buena historia de ciencia ficción, pero el regreso de la saga «Homefront» quiere romper ese tópico. Si bien es cierto que la trama y el desarrollo parecen situarlo en un rincón marginal de la ciencia ficción, habrá que seguirlo con interés.



Sin embargo, ahora mismo los jugadores de PC ya tenemos muchos y buenos títulos que sumar a nuestras colección, si es que no los tenemos ya, como la selección que te hemos preparado aquí.

Del espacio al apocalipsis

Las simulaciones espaciales siempre han tenido un hueco especialmente importante en los universos de ciencia ficción, y la actualidad nos ofrece algunos títulos realmente asombrosos en este sentido, como el remake de «Elite» o el inminente «Star Citizen». Por otro lado, y continuando en el espacio, desde la estrategia a la acción nos traen juegos capaces de hacernos disfrutar del futuro de forma sensacional. Las últimas entregas de «Civilization» o «StarCraft» son per-

6 FALLOUT 4

Estudio/compañía: Bethesda Game Studios /Bethesda
Distribuidor: Koch Media **Año:** 2015
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

No es descabellado decir que «Fallout 4» se disputa con «The Witcher 3» ser el juego de 2015. Y es que el regreso de Bethesda al mundo postapocalíptico de «Fallout» ha sido a lo grande con una aventura fascinante, enorme, repleta de posibilidades y dotada de un componente de personalización extremo. ¡Imprescindible!





INFOMANÍA

- **Género:** Rol/Acción
- **Ambientación:** Futurista/ Postapocalíptica
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Disponibilidad:** Descarga y DVD
- **Precio:** 59,95 €
- *www.fallout4.com*

7 ANNO 2205

Estudio/compañía: Blue Byte /Ubisoft
Distribuidor: Ubisoft **Año:** 2015
INTERÉS: ■■■■■■■■■■

Otra saga de estrategia que ha dado un gran cambio –y para mucho no a mejor– es la veratana «Anno», que en su última entrega nos lleva al espacio y al futuro. Si bien no es la más profunda de la serie, es muy accesible a todo tipo de jugadores y ofrece una estupenda variedad de misiones. Eso sí, elige bien dónde la compras...





INFOMANÍA

- **Género:** Estrategia
- **Ambientación:** Futurista/Espacial
- **Idioma:** Español (textos)
- **Disponibilidad:** Descarga y DVD
- **Precio:** 35,99 € (Uplay), 24,95 € (GAME), 59,99 € (Steam)
- *anno-game.ubi.com/anno-2205/*

8 STAR WARS BATTLEFRONT

Estudio/compañía: DICE /EA
Distribuidor: Electronic Arts
Año: 2015
INTERÉS: ■■■■■■■■■■



El de «Star Wars Battlefront» es un caso paradigmático en que exprimir al máximo una franquicia enturbia el resultado final de un, por otro lado, buen juego. Uno de los universos más alucinante de ciencia ficción que existen ha pasado con más pena que gloria debido a una estrategia de explotación, cuanto menos, controvertida. Buen diseño, pero poco original, y un contenido muy escaso han lastrado al estupendo juego de DICE y EA.

INFOMANÍA

- **Género:** Acción multijugador
- **Ambientación:** Futurista/Espacial
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Disponibilidad:** Descarga y DVD
- **Precio:** 59,95 €
- *starwars.ea.com/es_ES/starwars/battlefront*

> **“Los universos de ciencia ficción se extienden por todos los géneros, de la acción al rol”**

fectos ejemplos. Y para los más devotos de la libertad y la personalización, el rol y títulos como «Fallout 4», que nos lleva a un mundo postapocalíptico fascinante, forman el ideal de juego que nos ofrece una ciencia ficción distópica, pero genial. ¿Has elegido ya tu juego favorito? Hay para todos los gustos. **A.C.G.**

¿EL FUTURO ESTÁ EN LA RV?



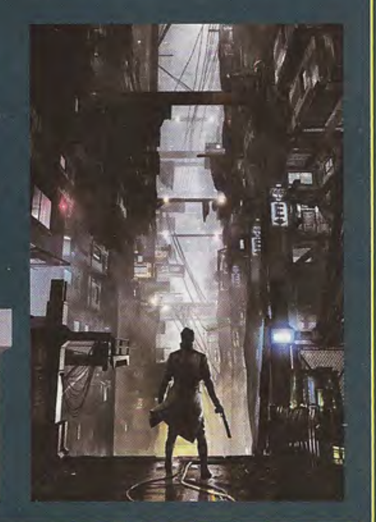
Varios juegos de ciencia ficción actuales apuestan- ¿una redundancia?- por la vanguardia tecnológica en PC. Los simuladores aprovechan las virtudes de la RV de forma brillante, pero juegos rompedores, como «Adr1ft», pueden ayudar al asentamiento de estas nuevas tecnologías.

PARA EL FUTURO

DEUS EX MANKIND DIVIDED

Estudio/compañía: Eidos Montreal/Square Enix **Distribuidor:** Koch Media
Lanzamiento: 23 de agosto de 2016

Está cada vez más cerca, pero aún nos quedan unos cuantos meses para poder catar la nueva aventura de Adam Jensen. El terrorismo cibernético será la base de la trama, donde algunos aumentados han formado grupos criminales a los que el protagonista del juego tendrá que combatir.



INFOMANÍA

- **Género:** Acción/Rol
- **Ambientación:** Urbana/Futurista
- **Idioma:** Español (textos)
- *www.deusex.com/game/dx-md*

EVE VALKYRIE

Estudio/compañía: CCP **Distribuidor:** CCP
Lanzamiento: 28 de marzo de 2016 (Oculus Rift), 2016 (HTC Vive)

Que CCP haya apostado por la RV como soporte de «Eve: Valkyrie» es toda una declaración de intenciones y, porqué no decirlo, una apuesta bastante arriesgada. Sin duda el entorno se presta para ello, pero habrá que ver hasta qué punto la simulación espacial de CCP triunfa en la RV.





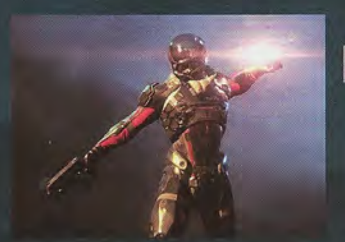
INFOMANÍA

- **Género:** Simulación/Acción
- **Ambientación:** Espacial/Futurista
- **Idioma:** Español (textos)
- *www.evevalkyrie.com*

MASS EFFECT ANDROMEDA

Estudio/compañía: BioWare/EA **Distribuidor:** Electronic Arts
Lanzamiento: Primer trimestre 2017





El regreso del universo «Mass Effect» sin Shepard es todo un enigma. BioWare suelta con cuentagotas cualquier información y el reciente anuncio de su retraso a principios de 2017 sugiere que vamos a tener que seguir esperando bastante para saber qué novedades nos ofrecerá.

INFOMANÍA

- **Género:** Acción/Rol
- **Ambientación:** Espacial/Futurista
- **Idioma:** Español (textos)
- *www.masseffect.com*

STAR CITIZEN

Estudio: Cloud Imperium Games **Distribuidor:** Cloud Imperium Games
Lanzamiento: 2016





El que la versión "definitiva" de «Star Citizen» vaya a llegar este año es ya motivo de alegría para los fans del juego de Chris Roberts, sin duda su más ambicioso proyecto en la ya longeva carrera del creador de «Wing Commander». Pero, eso sí, todavía queda mucho por descubrir del juego.

INFOMANÍA

- **Género:** Simulación/Acción
- **Ambientación:** Espacial/Futurista
- **Idioma:** Español (textos)
- *robertsspaceindustries.com*

Y ADEMÁS...

Aunque el espacio parece ser el escenario predilecto de muchos de los juegos de ciencia ficción que están por venir, hay otros títulos que se apartan de ahí y crean sus propios mundos o, mejor dicho, toman el nuestro en el futuro como el lugar en que desarrollar su acción.

BATTLEBORN

El juego de Gearbox toma la acción multijugador como razón de ser para crear lo que llama un "hero shooter", en el que mezcla diversos estilos e influencias, desde el "deathmatch" por equipos hasta el MOBA, en combates de acción intensísima.



CYBERPUNK 2077

Aunque todavía nos queda disfrutar alguna expansión de «The Witcher 3», CD Projekt RED se encuentra centrado en la creación de su esperado «Cyberpunk 2077». No llegará hasta 2017, como muy pronto. ¿Qué maravillas nos traerá el estudio?



OVERWATCH

Casi a la vez que «Battleborn» Blizzard nos sorprenderá con su «Overwatch», en un estilo muy similar, siendo el primer juego de acción multijugador en primera persona en que se mete la compañía. Las pruebas de la beta han sido geniales.



SÓLO POR SER SOCIO DE GAME
¡VENTAJAS AL INSTANTE!

TU MEJOR OPCIÓN DE RESERVA
¡NADIE TE DA MÁS!

















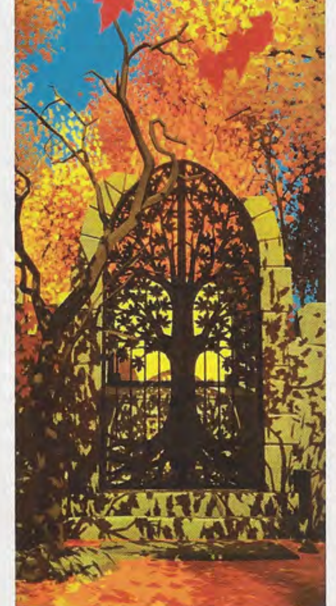
MUCHAS MÁS OFERTAS EN
WWW.GAME.es

ZONA micromanía

¡Bienvenidos este espacio de los que compartimos la pasión por los videojuegos en las múltiples formas que nos brindan los títulos de PC!

ZONA MICRO PANORAMA INDIE

Resulta grato comprobar que las altas expectativas despertadas por un "juego de autor" -tras un primer éxito sonado- se hacen realidad con todo lo que se esperaba de él. Tras un par de meses queda claro que Jonathan Blow ha cumplido sus promesas en «The Witness».



THE WITNESS

Ingenio contra la amnesia

■ **Género:** Aventura / Puzle ■ **Idioma:** Español (textos) ■ **Estudio:** Thekla, Inc. ■ **Disponible:** Steam / Web
■ **Precio:** 36,99 € ■ **Web:** *the-witness.net* **INTERÉS:**

El éxito del notable plataformas «Braid», permitía conceder credibilidad a los objetivos propuestos por Thekla y su líder, Jonathan Blow, para «The Witness», un juego de puzles y exploración en primera persona que debía ser "digno de las posibilidades de las actuales plataformas". Y así, después de un cierto rodaje tras su lanzamiento, «The Witness» ha conseguido convencer de su calidad, destacándose como una experiencia inmersiva y misteriosa que pone a prueba nuestro ingenio para superar incontables puzles lógicos y descubrir una absorbente historia.

Nuestro protagonista despierta solo y desorientado en una extraña isla, repleta de enigmas. Se trata de un entorno exótico, rícamente recreado y abierto a la exploración, en el que resolver cada rompecabezas permitirá ir atando cabos para restaurar una memoria perdida y averiguar porqué estamos allí y, tal vez, regresar a casa. ¡Merece la pena!



A lo largo de unas 40 horas, cada uno de los puzles de «The Witness» aporta una pieza fundamental para la comprensión del rompecabezas que supone el juego.



La exploración en primera persona y la impecable realización artística de los escenarios otorgan al juego una sensación muy inmersiva. Sugerente y absorbente a tope.

PIXELMANÍA

GOOD ROBOT



Destacándose como uno de los arcades de plataformas más divertidos del momento, «Good Robot» ofrece infinidad de escenarios generados aleatoriamente por 9,99 €.
■ *pyrodactyl.com*

ENTER THE GUNGEON



Con el encanto de las recreativas de los 90, este juego de disparo en interminables mazmorras nos pone al frente de una banda de criminales en busca de redención. Su precio, 14,99 €.
■ *dodgeroll.com/gungeon/*

FLAT KINGDOM



"Planilandia", el genial cuento de Edwin Abbott (1884) mencionado a menudo para explicar "dimensiones superiores" inspira este ingenioso arcade, disponible por 7,99 €.
■ *www.flatkingdom.com*

STIKBOLD! A DODGEBALL ADVENTURE



¿Has jugado alguna vez a Balón Prisionero? Seguro que sí, pero no de un modo divertido como en este juego, inspirado en un elemental 3D y ambientado en los 70. Cuesta 9,99 €.
■ *www.stikbold.com*

EN CAMPAÑA

FEAR EFFECT: SEDNA



Al poco tiempo de emprender su campaña en Kickstarter, el equipo de Susshe Games and Code ha recaudado casi la mitad del objetivo de financiación para revivir la famosa saga de acción táctica de Eidos, «Fear Effect». El proyecto, previsto para 2017, cuenta con liencia oficial de la compañía (ahora Square Enix) y supondrá un tercer capítulo de «Fear Effect».
■ *www.kickstarter.com/projects/sushee/fear-effect-sedna*

CONSORTIUM: THE TOWER



Interdimensional Games, con el apoyo de BioWare, logró alcanzar el objetivo de financiación colectiva para «Consortium: The Tower» en, apenas, una semana. Se trata del proyecto de un juego de rol y ciencia ficción, enfocado a la exploración y a la acción en primera persona. Los fondos adicionales hasta el fin de la campaña permitirán añadir nuevas características.
■ *www.fig.co/campaigns/consortium-the-tower#about*

Los gigantes de la industria se preparan ya para atraer la atención hacia sus proyectos más esperados, ya sea en el E3 o en el contexto de sus propios eventos. Mientras tanto, quizá tengamos un breve respiro, no sin contar con nuevos contenidos (DLC, actualizaciones y expansiones) para los primeros éxitos del año... 2016 está siendo emocionante y, a partir de primavera, un buen puñado de juegos aspiran a conquistar a las grandes masas de entusiastas del PC. Las aguas están algo más mansas en el ámbito de los juegos independientes. Por supuesto, se mantienen una alta cadencia de lanzamientos, pero también podemos apreciar que juegos ya conocidos, se amplían o perfeccionan. Al mismo tiempo, proyectos indie muy interesantes, comienzan a cobrar interesante forma.

ÍNDICE DE CONTENIDOS DE LA ZONA MICROMANÍA

CONTENIDO PATROCINADO POR



Actualizamos nuestro repaso a los proyectos indie que cuentan con el imprescindible apoyo de la compañía Badland para salir adelante. Esta vez, nos centramos en el fascinante universo de «DEX», inspirado en las obras clásicas del ciberpunk.

DEX Salto al ciberespacio

■ **Género:** Rol/acción ■ **Idioma:** Inglés, (próximamente en Castellano) ■ **Estudio:** Dreadlocks ■ **Lanzamiento:** Primavera de 2016 ■ **Precio:** 19,99 € ■ **Web:** *badlandindie.com/des-es/* **INTERÉS:**

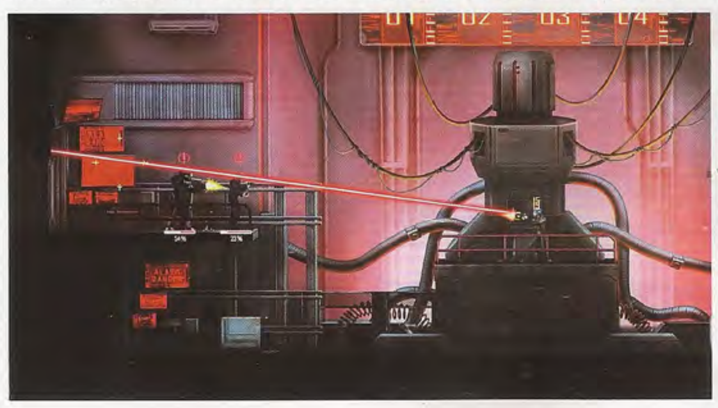
Cualquier recreación de un universo ciberpunk que hayas podido ver en el cine tiene su origen, en obras visionarias de autores como William Gibson ("Neuromante", 1984). El JDR que nos ocupa también, claro, pero de un modo que, por su perspectiva 2D basada en plataformas, su profundidad rolera y su amplitud argumental, resulta realmente único. «Dex» lleva un año conquistando a los entusiastas del rol futurista en la Red y pronto llegará a España de manos de Badland en una prometedora edición localizada. Nos desafiará en un mundo abierto que fusiona el realismo y la ficción, para recrear un futuro hipotético que incluye entradas al ciberespacio.

Ciberpunk clásico

La sencillez del entorno 2D facilita enfocar la atención en un desarrollo abierto, con múltiples desenlaces para las quest, mientras superamos retos de hackeo y intensos combates y entablamos diálogos estimulantes. En definitiva, «DEX» promete ser uno de los indies imprescindibles de 2016.



La exploración y la amplitud argumental son claves en «DEX», abierto a decisones que pueden ser decisivas en tu avance y en el desenlace de cada quest.





El progreso de nuestra heroína está ricamente detallado en «DEX» con un amplio sistema de habilidades y niveles.



Y ADEMÁS...

HEART&SLASH



El desarrollo de la esperada edición final de «Heart&Slash» sigue viento en popa, resolviendo cualquier imperfección para una sólida versión de PC, incorporando mejoras y nuevas funcionalidades. ¡Síguele la pista en su web de Badland!
■ *badlandindie.com/heartslash/*

ANIMA: GATE OF MEMORIES



El esperado JDR de fantasía de Anima Project es inminente. ¡Por fin! Llevámos esperándolo desde hace un año, tras superar el filtro en Greenlight, y promete espectaculares combates en tercera persona, dos héroes y una muy cuidada traducción.
■ *badlandindie.com/*

ZENITH



«Zenith» tiene prevista su llegada al PC en el segundo trimestre de 2016. El proyecto de Infinigon, combinando rol, acción, puzles y humor, promete ser uno de los más brillantes juegos indie del año. ¿Te apuestas algo?
■ *badlandindie.com/zenith/*

FE DE ERRORES

En nuestra página de proyectos de Badland Indie del mes pasado cometimos un error en la reseña de **«Heart&Slash»** que quisiéramos corregir. El nombre correcto del estudio creador es **aheartfulofgames**.
■ *www.aheartfulofgames.com*

Los zombis siguen de moda y parecen ser un recurso inagotable para inspirar nuevos videojuegos. En «Moving Hazard» los zombis son peligrosos, voraces y numerosos. Pero también pueden servirte de ayuda para combatir a tus verdaderos enemigos.

MOVING HAZARD

¡Post-apocalipsis zombi!

Género: Acción / MOBA **Idioma:** Inglés **Estudio / Compañía:** IllFonic, Psyop Games **Disponible:** Ya disponible (Acceso Anticipado) **Precio:** 19,99 € **Web:** *www.movinghazard.com* **INTERÉS:**

Por si fuera poca cosa un holocausto zombi, los pocos humanos que quedan sobre la superficie del planeta se dedican a guerrear entre ellos... Lo que, por otra parte, no deja de ser en tales hipotéticas circunstancias, el escenario más plausible. La escasez de recursos empujaría a los humanos a disputarse lo poco que queda. Y, entonces, ¿qué papel jugarían los zombis en este embrollo? De eso va, precisamente, este sorprendente y ya exitoso MOBA de acción en primera persona.

¡No los temas, úsalos!

Han pasa cincuenta años desde que todo se fue al garete... Ahora, tienes que elegir bando. Las dos facciones que se enfrentan en «Moving Hazard» cuentan con un amplio arsenal, clases especializadas y fortalezas bien pertrechadas. Los zombis son aquí una variable más en el campo de batalla que pueden emplearse como trampa, vanguardia ofensiva, línea de defensa o cualquier empleo táctico que se te ocurra si consigues manipular con acierto sus primitivas rutinas de comportamiento. Interesante, ¿no? Pues por eso está arrasando.



El desolado escenario de «Moving Hazard» da lugar a un singular campo de batalla en el que los ejércitos de ciudades estado libran encarnizados combates.









DEMOS

FACTORIO



¡Gestión industrial, diseño y creación de factorías! ¿Te parece un tema aburrido? Eso es que no conoces el sensacional e ilimitado mundo 2D de «Factorio». Ya es hora de ponerle remedio, que para eso está la demo.
www.factorio.com

POLYRAZE



Vértigo, velocidad extrema e inevitables tortazos de vez en cuando. Así es «PolyRace», un juego de habilidad con desafíos a toda pastilla en escenarios minimalistas. ¡Que nada estorbe a la fluidez!
www.polyracegame.com

CHROMAGUN



¿Un juego de puzles y de colorear? Sí, en efecto. Pero «Chromagun» tiene poco que ver con los cuadernos de tu sobrinito. Se parece más a los puzles de lógica que disfrutaste en el genial «Portal 2», aunque basados en la concordancia del color.
pixel-maniacs.com/chromagun

DIARIO DE DESARROLLO

ARMORED WARFARE



El free-to-play de Obsidian, basado en la guerra blindada con carros modernos, está disponible en beta hace tiempo, pero merece la pena observar su evolución en su canal.
Canal Youtube: *Armored Warfare*

HOMEFRONT: THE REVOLUTION



La nueva entrega de «Homefront» está a la vuelta de la esquina y los chicos de Dambuster Studios elevan la expectación presentando nuevas las características del juego en vídeos.
Canal Youtube: *Homefront*

THE CLIMB RV DIARIO 2 - ASCENT



Cada nueva entrega del diario de desarrollo de «The Climb» desvela interesantes detalles de esta gran apuesta de Crytek por la Realidad Virtual. ¡No dejes de visitar su canal!
Canal Youtube: *The Climb*

STEAMVR DE VALVE



Ya está aquí Steam VR... Bueno, casi. Mientras llegan las primeras unidades a los privilegiados usuarios de las HTC Vive, Valve presenta ilustrativos ejemplos de lo que podremos hacer.
Canal Youtube: *Valve (HTC demos)*

Los sonados lanzamientos con los que nos dejó 2015 y los primeros grandes de 2016 no quieren despedirse todavía. Casi todos ellos han sido ampliados con nuevo contenido, al que merece la pena echar un vistazo. Nosotros hemos seleccionado los que verás a continuación.

FALLOUT 4

Muchas más horas de aventuras en el páramo.

Género: Rol **Idioma:** Castellano **Estudio/Cía.:** Bethesda Softworks **Precio:** «Automatron», 9,99€; «Wasteland», 4,99€ y «Far Harbor», 24,99€ **Web:** *www.fallout4.com* **INTERÉS:**

Tres DLC, nada menos, amplían el ya de por sí, enorme, contenido de «Fallout 4». Desde hace unas semanas podemos disfrutar de «Automatron» –incluido en el pase de temporada– en el que nos enfrentamos a los robots enviados por el Mecanista. Al destruirlos proporcionan valiosos módulos. En Abril, fue lanzado el pequeño pero interesante Wasteland Workshop que permite crear trampas, capturar bestias y domesticarlas. Pero lo más grande llega en Mayo, «Far Harbor» una completa aventura en una nueva isla radiactiva.







Tras «Automatron», «Far Harbor», nos situará en medio de un conflicto local, en una aventura cautivadora. «Fallout 4» seguirá creciendo con más DLC durante todo 2016.

XCOM 2: HIJOS DE LA ANARQUÍA

¡Vestidos para matar marcianos!

Género: Estrategia **Idioma:** Castellano **Estudio/Cía.:** Firaxis/2K **Lanzamiento:** Ya disponible **Precio:** 4,99€ **Web:** *xcom.com/es / 2kgam.es/AnarchysChildren*
INTERÉS:

Desde mediados de Marzo, la resistencia frente a los invasores alienígenas cuenta con los «Hijos de la Anarquía». Se trata de un paquete de contenido que consta de un centenar de nuevas personalizaciones, inspiradas en los soldados más rebeldes y radicales del XCOM, pero que no tienen efecto en las capacidades.



ANNO 2205: VETERAN'S PACK

Desafío para expertos

Género: Estrategia **Idioma:** Castellano **Estudio/Cía.:** Blue Byte / Ubisoft **Lanzamiento:** Ya disponible **Gratuito** **Web:** *anno-game.ubi.com/anno-2205/es-ES/home/*
INTERÉS:

Si quieres mayores retos en la colonización planetaria de «Anno 2205» Blue Byte te lo pone fácil con este DLC para veteranos. Incluye nuevos tipos de misiones, más opciones en el interfaz y en la visualización. Además, a lo largo de mayo, se lanzará el pack también gratuito «Big Five», que añadirá el modo Guerra Económica.



MODS

DIABLO 2: THE CURSE OF TRISTRAM



A los que disfrutaron con «Diablo II» les gustará conocer esta reintrepretación del clásico de Blizzard, que el entusiasta modder "egodbout2" está realizando en base a las tools de «StarCraft II»
Canal de Youtube: *egodbout2*

METAL GEAR SOLID - THE FAN LEGACY



El proyecto del equipo Shadow Moses, para desarrollar un juego inspirado en los primeros «Metal Gear Solid», pero en primera persona, cuenta ya con una demo. ¡Consíguela en su Facebook!
Facebook: *ShadowMosesUnreal*

THE WITCHER III - PRIMERA PERSONA



Con lo bien que se mueve Geralt cuando lucha, ¿porqué querrías jugar en primera persona con el mod que propone "SkacikPL"? Bueno, con esto de la Realidad Virtual, ¿quién sabe?
www.nexusmod.com/witcher3/

ALIENS: COLONIAL MARINES - REMOZADO



Gearbox no tuvo su mejor momento en «Aliens: Colonial Marines», pero un grupo de modders se ha propuesto hacer el juego que debió ser con "Overhaul"...
www.moddb.com/mods/templargfx-acm-overhaul

Los dinosaurios de «Ark» se actualizan de cara al lanzamiento inminente de una versión final, al igual que otros títulos tan populares como «Dayz», aunque el juego de Bohemia parece que aún tiene lejos su salida del acceso anticipado de Steam.

ACTUALIZADOS

DAYZ



Pese a su condición de beta -casi eterna- el juego de Bohemia, aún en Acceso Anticipado, ha sido renovado con un buen puñado de retoques y añadidos en las últimas semanas. Si apostaste por él y lo probaste, notarás una evolución muy favorable.

www.dayz.com

COMBAT ARMS



Después de la importante actualización de contenido de febrero, el incombustible juego de acción de Nexon sorprende con la renovación de su más popular mapa, Death Room (Invis), que limita los espacios en los que esconderse.

en.combatarms.nexoneu.com/

WORLD OF TANKS 9.14



La más grande batalla de tanques de la Red se pone al día con una actualización que introduce notables mejoras en el núcleo del juego, destacando el sonido y la simulación de físicas. Además, el juego incorpora una veintena de nuevos blindados.

worldoftanks.eu

WORLD OF WARSHIPS 0.5.X



Tras las bromas del "april fool", -con los barquitos de juguete- Wargaming anticipa la actualización 0.5.5 que promete mares agitados. Nuevos efectos climáticos, creación de equipos en batalla y un nuevo mapa se avistan en el horizonte.

wordofwarships.eu

ARK: SURVIVAL OF THE FITTEST

Acción salvaje en un planeta virgen

Género: Acción / Rol **Idioma:** Castellano **Estudio/ Cía.:** Studio Wildcard **Disponible:** Steam (Acceso Anticipado) **Precio:** 27,99€
Web: *www.playark.com* **INTERÉS:**

Ante la proximidad del lanzamiento de una versión final -que no definitiva- de «Ark», parece conveniente revisitar este proyecto, que lleva un año sumando más y más adeptos, al tiempo que va acumulando críticas en su mayoría favorables y depurando errores. «Ark» ha evolucionado desde sus versiones más tempranas modelando un sistema de juego basado en la supervicencia dentro de un entorno sandbox, que es quizá más convencional de lo esperado, pero resulta completo y exhibe detalles muy distintivos.

A lomos de un saurio

Sobrevivir en un entorno hostil con lo puesto, enfrentándote al hambre, los elementos y las fieras es algo que ya hemos visto en otros juegos. Sin embargo, dado que «Ark» se inspira en la ciencia ficción, el paraíso salvaje que da vida al juego en un remoto planeta posibilidades de progreso interesantes, con armas y equipamiento nada primitivos... Y, lo mejor, la posibilidad de domesticar dinosaurios y utilizarlos como montura. Si bien los creadores de «Ark» tienen trabajo por hacer en aspectos como el equilibrio de oportunidades, (jugadores nuevos frente a veteranos) y en la estabilidad y la optimización, el potencial de «Ark» está dando frutos y el juego va por buen camino. ¡Síguele la pista!



La domesticación de dinosaurios se ha convertido en el principal aliciente de los jugadores que habitan «Ark».



La naturaleza rige en «Ark». Ni la mejor tecnología te asegurará poder detener una estampida de la fauna local.

NUEVOS MUNDOS

ORCS MUST DIE! UNCHAINED - BETA ABIERTA



Los amantes de los MOBA con acción y estrategia, pueden ya sumarse a la prueba pública de este esperado free-to-play. Repleto de desafíos y humor, pretende elevar a su máxima expresión el clásico estilo de juego de la "defensa de torres" y está especialmente orientado a partidas multijugador online.

es.omd.gameforge.com

AGE OF CONQUEST IV



El clásico wargame de mesa, "Risk", sigue inspirando la aparición de nuevos videojuegos... Y esperamos que por muchos años, especialmente si nos llegan en forma de free-to-play... La cuarta entrega de «Age of Conquest» nos reta a dominar el Globo en una campañas por turnos, enfrentándonos a otros estrategas.

www.ageofconquest.com

El comercio de videojuegos convencional, con copias físicas, se sustenta cada vez más en las ediciones especiales donde tienen todo el sentido... Pero no siempre está claro cómo y cuando llegarán. Nosotros te las presentamos para que, al menos, puedas estar atento.

MIRROR'S EDGE: CATALYST

¡Un salto de fe!

Disponible: Por determinar. **Precio:** 199,99 $ (unos 180€) **Web:** *www.mirrorsedge.com/es_ES/* **INTERÉS:**

Han pasado muchos meses desde que la edición de coleccionista de «Mirror's Edge: Catalyst» fue anunciada. Finalmente el juego llegará el 26 de Mayo. ¿Podremos contar con la lujosa edición del juego que DICE nos detalló en julio de 2015 en PC? De momento, el único modo de asegurarse es por medio de la importación. Los distribuidores en España no han manifestado ningún paso al respecto. Puede reservarse en Amazon.com, pero no será una edición localizada.

Diseño escultural

Además, del contenido convencional para estas ediciones, (litografía, steelbook, artes y DLC) la edición se distingue por unos tatuajes temporales como los de Faith. Pero lo que da sentido a esta edición es el detalladísimo estatua de 36 cm de altura que nos muestra a la protagonista como adulta y como niña. En fin, una belleza.



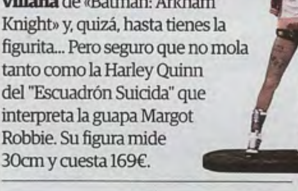
DE COMPRAS

GUÍA DE DARK SOULS III



No vas a poder evitar que te quiten alguna que otra vida cuando te enfrentes a los implacables jefes finales de «Dark Souls III», pero la guía oficial (24,95 €), al menos, te dará pistas para no quedarte atascado y poder dar con sus puntos débiles.
www.game.es

ESTATUA DE HARLEY QUINN



Ya viste a la sexy y chiflada villana de «Batman: Arkham Knight» y, quizá, hasta tienes la figurita... Pero seguro que no mola tanto como la Harley Quinn del "Escuadrón Suicida" que interpreta la guapa Margot Robbie. Su figura mide 30cm y cuesta 169€.

DIORAMA DE DOOM

El marine de «DOOM» se imortalizó en la carátula del juego original, luchando encarnizadamente contra demonios. Tal imagen ahora puede decorar tu escritorio con este detallado diorama, cuyo precio es de unos 400€.
www.gamingheads.com
www.vistoenpantalla.com

MODA MIRROR'S EDGE



¿Te consideras un fan de «Mirror's Edge» y de su heroína, Faith? Entonces, te sentirás tentado por vestir con su mismo estilo, intrépido y futurista pero sobrio. La cazadora cuesta 89€ y la mochila 59€. Caro, sí, pero exclusivo.
Musterbrand.com

PARA TU COLECCIÓN

BALDUR'S GATE: SIEGE OF DRAGONSPEAR

La Enhanced Edition de «Baldur's Gate» se ha convertido en uno de los más apreciados remakes para los amantes del rol. Muchos guardarán la edición física, posteriormente lanzada como una joya... Con la esperada expansión «Siege of Dragonspear» no tendrán que esperar. Desde la web del juego, puedes hacerte ya con una edición de coleccionista que está a la venta por 129,99$ hasta fin de existencias.
siegeofdragonspear.com



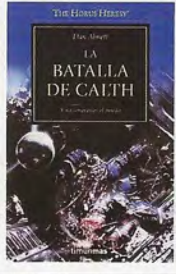
LECTURAS

COLECCIÓN WARHAMMER – LA HEREJÍA DE HORUS

Warhammer ha invadido «Total War», así que este es un buen momento para engancharte a la serie de libros La Herejía de Horus, recién reeditada. Cada entrega sale por unos 18€.
Disponible: *www.planetadelibros.com*

CÓMIC DE DARK SOULS

Ya se han publicado las primeras entregas del cómic de «Dark Souls», que puedes adquirir online en Inglés a la espera de una incierta edición en Castellano.
Disponible: *titan-comics.com*

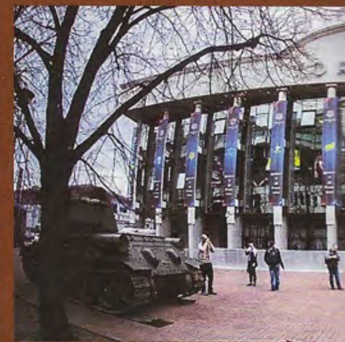




LA GRAN FINAL DEL


Dos tanques, un T-34 y un Sherman, custodiaban la entrada al recinto, con su personal y todo.


Desde la inauguración, con la presentación de los equipos las finales mantuvieron el rigor de la competición y el ambiente festivo.


El Torwar Hall de Varsovia para eventos deportivos, resultó un lugar idóneo para la celebración de las finales de Wargaming.

Liga: Wargaming **Competición:** World of Tanks Grand Finals **Fecha y lugar:** 8-9 de abril, en Varsovia, Polonia

Acudimos a las espectaculares finales de la liga Wargaming, en las que compitieron los mejores jugadores de «World of Tanks» del mundo.


El público también formaba parte del espectáculo animando a sus equipos. Además, se repartieron pulseras luminosas para crear vistosos efectos de luz.

Si alguna vez has asistido a la celebración de una final de eSports, especialmente si se trata de una liga importante como la de Wargaming, sabrás hasta qué punto los competidores son capaces de contagiar su pasión a enormes masas de aficionados. Las retranmisiones en directo también pueden ser muy emocionantes, sin duda, pero no hay nada como estar allí para vivir el torneo en toda su magnitud. Si a todo esto le sumas un gran despliegue de medios, dignos de una final de la Champions, el espectáculo está asegurado.

Por descontado, nada de lo que te podamos contar aquí es comparable a disfrutar de la experiencia en vivo. Pero, por lo menos, podemos ofrecerte una breve crónica sobre las actividades del evento, de manera que puedas hacerte una idea del ambiente que se respira en una gran final. Quizá así te animes a asistir al próximo evento de eSports que te quede cerca y, si lo haces, nos lo agradecerás.

Fiesta de comunidad

Está claro que Wargaming no escatima en gastos cuando se trata de lucirse ante su enorme comunidad de aficionados. No en vano, los millones de jugadores de «World of Tanks» –y del resto de juegos de la compañía– suponen su mayor patrimonio y conviene cuidarlos. Los que acudieron al Torwar Hall de Varsovia fueron recibidos con

NAVI VENCIÓ A HELLRAISERS EN UNA FINAL DE INFARTO

El equipo Hellraisers, campeón de 2015, llegó a la final venciendo con cierta comodidad. Los chicos de Navi habían tenido más dificultades para superar las fases previas... Pero nada de esto iba a importar en el choque definitivo. En el partido final, vencería el primero lograr 7 victorias. Hellraisers cobró ventaja con un 4 a 0, pero Navi se recompuso hasta igular el marcador en las siguientes batallas. La ventaja fue cambiando de manos hasta quedar se tres tanques en la última batalla, con el marcador 6 a 6. ¡Más emoción imposible! Un golpe de mano y Navi logró el 7 a 6.


Máxima concentración de Navi para remontar a Hellraisers. Cada triunfo era celebrado con una emoción contenida. Sólo al final, el equipo desató su alegría.



TORNEO WARGAMING







Además de las batallas en los monitores, merecía la pena fijarse en las intensas emociones de los equipos.



Wargaming brindó a los asistentes una zona para jugar a «World of Tanks» y probar demos con visores de Realidad Virtual.

■ **Más detalles:** *eu.wgleague.net/en/* ■ **Facebook:** *www.facebook.com/wgleu/* ■ **Canal Youtube:** *WGL EU* ■ **Retransmisiones:** *www.twitch.tv/wgleu*

un pequeño detalle de bienvenida antes de encontrarse con un escenario ideal para el espectáculo de las finales.

El evento comenzó relativamente tranquilo el viernes, día 8 de abril. Mientras los aficionados iban llegando, podían contemplar el montaje audiovisual del escenario. Paseando por las salas contiguas accedían diversas actividades. Podían disputar batallas, experimentar «World of Tanks» con visores de realidad virtual, comprar algún capricho de merchandising o tomarse un refresco.



Dos pantallas gigantes flanqueaban el escenario del encuentro y permitían seguir las batallas sin perder detalle, a través del modo de arbitraje del «WoT».

¡Jugamos todos!

En el momento de presentar a los doce equipos que iban a disputar las finales, los espacios de actividades se vaciaron y se llenaron las gradas. ¡Nadie quería perderse el espectáculo! Quedó claro, desde el principio que el maestro de ceremonias buscaría cender al público a la menor oportunidad... No iba a costarle mucho esfuerzo.

Ya desde las primeras fases las exclamaciones del público podían escucharse fuera del recinto y se fueron haciendo más intensas cada vez, con remontadas y giros inesperados. ¡Hubo de todo!

La gran final, ya el día 9, no pudo estar más disputada, con un encuentro vibrante que pudo dedicirse por calquiera de los dos rivales hasta los últimos segundos de la última batalla.



Nicolas Passermand, mánager de eSports de Wargaming para Europa, nos anticipó sus planes para ampliar las ligas y mencionó la conveniencia de impulsar un sindicato de jugadores profesionales.

TORNEO DE «WORLD OF WARSHIPS» LISTO PARA ZARPAR

Si la intensidad de las batallas de «World of Tanks» hacen que el juego sea idóneo para los eSports, la amplitud táctica de «World of Warships» tiene que funcionar muy bien, ¿no? Es es la idea. Wargaming quiere ampliar las competiciones de eSports poniendo en marcha una liga para su juego online de batallas navales. El escenario de la guerra naval, no requiere reflejos tan vivos, pero favorece la ejecución de maniobras estratégicas. Disparo balístico a larga distancia, torpedos, emboscadas... Si eres bueno en «World of Warships» atento a las noticias del juego.





Victor Kislyi, fundador de Wargaming nos presentó en persona algunas claves sobre la adaptación de «World of Warships» a los eSports. ¡Qué buena pinta!

Liga: LVP Media Markt Challenge **Competición:** League of Legends **Fecha:** Desde finales de Abril **Más detalles:** *specials.mediamarkt.es/mediamarkt-challenge*

CAMPEONATO MEDIA MARKT CHALLENGE



La Liga de Videojuegos Profesional y Media Markt ponen en marcha una nueva liga abierta de «League of Legends», que tendrá un ámbito nacional.

La conocida cadena Media Markt –distribuidora de electrónica de consumo– ha organizado, junto con ASUS y la LVP, un tour de competiciones en base al incombustible juego de Riot «League of Legends». Se celebrará en seis tiendas Media Markt repartidas por toda la geografía española. Con este evento, Media Markt quiere fomentar la competición base acercándola a los jugadores amateur y darles la oportunidad de participar en un próximo campeonato que tendrá una escala nacional.

Desafíos locales

Cada torneo se vinculará a un establecimiento Media Markt y estará dividido en dos fases. En primer lugar, un clasificatorio online, que se disputará a través de la web de la LVP. Más adelante, tendrá lugar la final presencial, donde los dos mejores equipos de cada clasificatorio se enfrentarán en la tienda. Los finalistas competirán por un premio económico y una plaza para la Gran Final en Gamergy, el mayor evento español de e-sports y videojuegos multijugador que tendrá lugar del 24 al 26 de junio en Madrid.

Para todos los aficionados que se acerquen a la tienda el día del duelo final, Media Markt organizará partidas, concursos, encuentros con *influencers* y con los jugadores del equipo profesional de «League of Legends», "ASUS ROG Army".

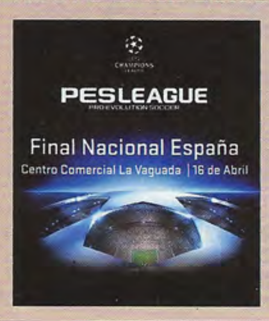
Media Markt ha elegido «League of Legends» para esta iniciativa por la enorme popularidad del juego. ¿Habrá más en el futuro? De momento, si te queda cerca alguna tienda Media Markt de las elegidas y eres fan de «LoL» echa mano de la agenda.



EVENTO	TIENDA	FECHA
Media Markt Barcelona	Cornellà – El Prat	Del 23 al 29 de abril
Media Markt Girona	Girona	Del 30 de abril al 6 de mayo
Media Markt Valencia	Massalfassar	Del 7 al 13 de mayo
Media Markt Bizkaya	Barakaldo	Del 14 al 20 de mayo
Media Markt Málaga	Plaza Mayor	Del 21 al 27 de mayo
Media Markt Madrid	Goya	Del 28 de mayo al 3 de junio

SALÓN DE LA FAMA

NUEVO CAMPEÓN DE PES LEAGUE EN ESPAÑA



El pasado 16 de Abril tuvo lugar la final de la liga nacional de «Pro Evolution Soccer» que reunió el Centro Comercial La Vaguada a los mejores jugadores del título de Konami. El sevillano Pablo Ruiz se hizo con la victoria. Al mismo tiempo ha logrado su plaza para representar a España en la final mundial de PES League que se celebrará en Milán el 28 de Mayo, optando a un premio de 15.000€. ¡Mucha suerte Pablo!

OPTIC GAMING GANA EL CWL



La primera sesión del «Call of Duty World League» concluyó el primer fin de semana de Abril con el equipo OpTic Gaming como triunfador para el área de Norteamérica. Compitiendo en partitas de «Call of Duty: Black Ops III» OpTic Gaming avanza así en su camino para garantizarse una plaza en el Call of Duty Championship que tendrá lugar en otoño.
Web: *www.callofduty.com/esports*

■ **Liga:** ESL Pro ■ **Competición:** Mortal Kombat X ■ **Fecha:** Desde Abril
■ **Más detalles:** *es.pro.eslgaming.com/mkx/proleague/*

ESL MORTAL KOMBAT X CHALLENGER CUP

¡Llegó la hora de las tortas! Un nuevo torneo llega para poner a prueba las habilidades de combate en el juego de lucha más brutal.





Tras el éxito de la anterior temporada, Warner Bros. Interactive y ESL amplían el programa eSports de «Mortal Kombat X» ofreciendo nuevas modalidades de competición yy una bolsa total de 500.000$ en premios. En marcha desde abril, el programa consta de la tercera temporada de la liga profesional "ESL Mortal Kombat X" y la "ESL Challenger Cup", aparte del patrocinio de torneos locales en Norteamérica y Europa.

La tercera temporada de la liga profesional "ESL Mortal Kombat X" enfrentará a los mejores jugadores del mundo durante ocho semanas de combates online. Los 16 finalistas de Norteamérica, Europa, la CEI y, por primera vez, Latinoamérica, disputarán la final el 12 de junio en Burbank, California. Por su parte, los jugadores de PlayStation 4 lucharán por hacerse con una bolsa de premios de 200.000 $, que se distribuirán entre los 8 finalistas, repartiendo el premio entre más jugadores que nunca.

La "ESL Mortal Kombat X Challenger Cup" está orientada a los jugadores de PlayStation 4 y Xbox One que no estén compitiendo en la liga profesional, con la posibilidad de ganar premios en metálico.

Los torneos abiertos en Norteamérica, Europa, la Commonwealth de Estados Independientes y Latinoamérica tendrán una periodicidad semanal a lo largo del mes de junio, con finales mensuales emitidas en streaming. ¡Como para perdérselo!

LIGAS PRINCIPALES DE E-SPORTS



LVP

Si quieres seguir en directo los enfrentamientos de una de las ligas nacionales con más solera, no dejes de pasar por la web de la LVP. Hay torneos diarios.
Web: *www.lvp.es*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/lvpes*



ESL - SPAIN

La mayor compañía de eSports del mundo; mueve una enorme cantidad de jugadores y reparte cuantiosos premios.
Web: *play.eslgaming.com/spain*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/esl_spain*



SOCIALNAT

El crecimiento de la liga española de eSports SocialNAT es meteórico. ¡Acaba de ser de ser adquirida por la compañía GAME!
Web: *www.socialnat.com*
Retransmisiones: *www.twitch.tv/socialnat*

OGSERIES UNIVERSITY

La liga universitaria de eSports regresa en una nueva temporada con torneos para «League of Legends» y «HearthStone» entre otros títulos, enfrentando a 16 equipos.
Web: *www.ogseriesuniversity.com*

ÚLTIMA HORA



FUN & SERIOUS 2016

La próxima edición del festival Fun & Serious concreta sus fechas. Se celebrará en Bilbao del 24 al 28 de Noviembre, acogiendo torneos de eSports.
www.funandseriousgamefestival.com

OZONE PATROCINA A EMONKEYZ

El fabricante de periféricos y complementos gaming, Ozone será el patrocinador oficial del equipo eMonkeyz en España, reciente subcampeón del Challenger Series de «League of Legends»
www.emonkeyzclub.com/



R6 PRO LEAGUE 2ª TEMPORADA

El próximo 30 de Mayo arranca la Segunda Temporada de la liga de eSports de «Rainbow Six» que organiza la platafoma ESL. La inscripción está abierta.
www.rainbow6.com/ProLeague



INFORME PAYPAL SOBRE LOS ESPORTS

La compañía Paypal, en colaboración con la agencia de estudios SuperData ha publicado un extenso informe sobre el mercado de los eSports en Europa y España.
superdata-research.myshopify.com/

EL PRIMER "REALITY" DE ESPORTS EN ESPAÑA

Vodafone ha puesto en marcha un reality televisivo con los miembros del equipo G2 Vodafone como protagonistas. Se titula Gamers y se emite en MTV.
twitter.com/g2vodafone

LA CIUDAD DE MIS JUEGOS

¿Pueden los videojuegos, y sus reglas intrínsecas, ayudar a moldear y mejorar las interacciones entre personas y ciudades? Podemos jugar en las ciudades pero, ¿podemos jugar la ciudad?

El término ludificación –o *gamification*– se emplea cada vez más en multitud de escenarios cotidianos. Hoy en día, el enfoque de las interacciones en cualquier ámbito intenta aprender del carácter lúdico-educativo inherente al juego. Podemos hablar de ludificación de interacciones empresariales, de interacciones personales, ludificación de métodos educativos, etc.

La vida en sociedad exige a los ciudadanos realizar múltiples interacciones en prácticamente cualquier acción cotidiana. Nuestra relación con la ciudad es una cuestión de interacción. Acciones tan comunes como realizar una reunión de trabajo, tomar una café en un bar, ir a clase de geografía o visitar al médico son susceptibles de mejorar si se tamizan a través del juego. Por ejemplo, el entorno empresarial percibe muy bien los valores que aportan los juegos, y es por ello que la cultura del *coaching* es cada vez más relevante en las compañías de todo el mundo.

Cada día es un juego

Llegar a tiempo con el tráfico en contra en hora punta se puede convertir en un puzzle análogo a los de «Monument Valley». Y hay ocasiones en las que ir a un centro comercial con una lista de actividades es como jugar a un juego de plataformas. Incluso hay veces en las que resolver un trámite administrativo se convierte en una verdadera aventura gráfica, incluso con un *final boss* tras una ventanilla, al que nos va a ser difícil "vencer". Si nos paramos a pensar, vamos a encontrar un montón de situaciones cotidianas jugables.

Desde hace más de 30 años los reyes de la ecuación "interacción



+ juego" son los videojuegos, y se puede decir que han aportado a la sociedad tanto como han tomado de ella: convivimos inmersos en una cultura del videojuego. Fruto de esta cultura podemos extrapolar comportamientos típicos de nuestra interacción con las ciudades a los videojuegos y viceversa.

Pero es que, además, nuestra forma de interactuar con la tecnología ha evolucionado hacia el uso de interfaces muy sofisticados. Por dar un ejemplo, en nuestro desempeño cotidiano hemos pasado de obtener dinero en la ventanilla del banco a poder pagar con NFC (*Near Field Communications*). Análogamente, los videojuegos han adoptado elementos originariamente diseñados para otras disciplinas: tenemos gamepads y sensores hápticos, gafas de realidad virtual, sonido envolvente, física hiper-realista, etc.



El proyecto científico-artístico de Myron W. Krueger "Videoplace" (1985) fue una de las primeras interacciones de un humano con un mundo virtual, usando una cámara de vídeo y el propio cuerpo como interfaz.

Gamepads vitales

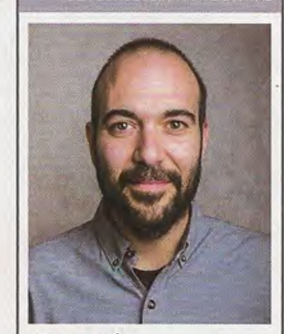
Son precisamente las variadas formas de interacción existentes en los videojuegos las que están influyendo sobre muchas disciplinas dentro del arte, la medicina o la educación, por citar algunas. Hace años parecía difícil realizar una operación médica en remoto con un bisturí virtual pero hoy en día son un hecho, como el robot Da Vinci cuyos mandos son sofisticados joysticks. También vemos conciertos de música en los que el artista puede interactuar con el público mediante el uso de tecnologías con matices lúdicos. Hace unos años Coldplay nos sorprendía con sus Xylobands, o podemos ver al elenco del Cirque Du Soleil jugar con sus sombras en tiempo real durante una representación. Hoy podemos enfocar la cámara de nuestro teléfono hacia una calle mientras una aplicación de realidad aumentada nos muestra una amalgama de información virtual flotando sobre la imagen de la calle.

Desde que en las décadas de los 70 y 80, Lanier, Engelbart, Shuterland o Krueger coqueteasen con interfaces, realidad virtual

"Las nuevas interfaces, más directas, cambiarán las fórmulas del entretenimiento y del aprendizaje"

EL EXPERTO



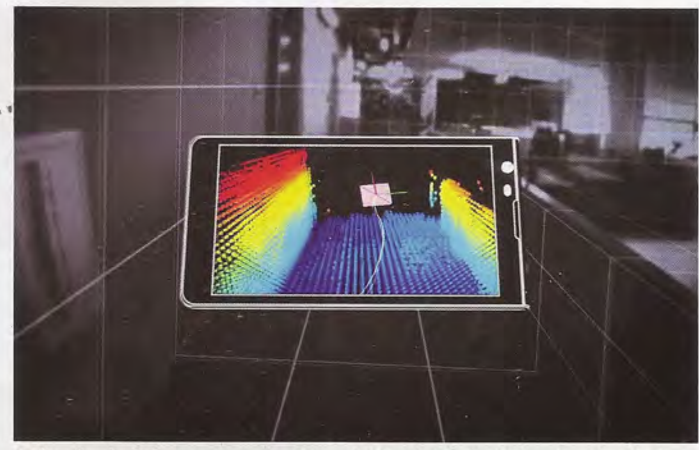


JUAN FABIÁN

- Es **profesor de asignaturas vinculadas al desarrollo de software creativo** en el grado de Diseño Visual de Contenidos Digitales de U-tad.
- Es **Ingeniero de sistemas, emprendedor, creativo y músico amateur.**
- En sus ratos libres se dedica hacerse un sinfín de preguntas, las cuales devienen en **prototipos de hardware y software libre**, así como **obras de arte digital.**

y cámaras de vídeo, las tecnologías también han dotado a los videojuegos de una jugabilidad evolucionada. Sensores similares a Kinect o los visores de RV como Oculus Rift aumentan nuestra experiencia lúdica y, a la vez, se han convertido en herramientas para que artistas, académicos e ingenieros desarrollen prototipos y productos. Muchas veces son divagaciones o pruebas de concepto las que llevan a dar el salto hacia el siguiente paso interactivo.

Por todo esto, no nos sorprende que el mundo de la ingeniería se haya rendido ante proyectos pensados inicialmente para los entornos lúdico-educativos como las plataformas de hardware Arduino, Raspberry Pi, o hacia *frameworks* de software para hacer videojuegos cuyo origen era una prueba de concepto en una comunidad más bien pequeña, como Unity o Scratch. Toda esta revolución está propiciando un sinfín de pequeños proyectos en torno a unas tecnologías que son de amplia aplicación en las ciudades y sus hogares: el Internet de las Cosas (IoT o *Internet of Things*). Acabaremos viendo iniciativas para hacer videojuegos con dispositivos IoT, como sugiere el juego «Watch Dogs». Pero observando el videojuego como algo más que mero entretenimiento, ¿se puede usar todo este potencial para convertir tareas rutinarias o cotidianas en una experiencia lúdica, jugable? ¿Pueden los desarrollos sociales y urbanísticos mejorarse con estos patrones casi oníricos presentes en los videojuegos?



¿Mirar la ciudad con otros ojos? Google, desde Project Tango, quiere unir los términos de Realidad Aumentada e Internet de las Cosas para innovar en la interacción con el entorno.

¿Jugar la ciudad en modo multiplayer?

Miles de títulos nos permiten empezar a jugar el "modo historia" con una sencilla pregunta, algo así como: "Selecciona el nivel de dificultad: principiante, intermedio, avanzado". Los desarrolladores de videojuegos presuponen que hay jugadores con capacidades diversas, y adaptan el modo de juego a ellos. Hace unas semanas un conocido rapero madrileño se plantaba delante de un autobús porque no podía hacer un viaje en dicho transporte. Desde la óptica del videojuego, este chico debe ser un jugador súper avanzado para poder "jugar la ciudad". Algo parecido puede ocurrir a personas con diferentes diversidades funcionales. Hace unas semanas, una persona con ceguera intentaba llegar a su andén correcto en el metro: algo que para mí, como "jugador de la ciudad", me lleva pocos segundos, a él le exigía varios minutos y la necesidad de interactuar con otros "jugadores". Tras agradecer la ayuda, su despedida fue reveladora: "debo cogerle el truco a este trayecto". Vamos, un *city gamer* en toda regla.

A la hora de diseñar un edificio, o planear un trazado ca-

> "La tecnología nos brinda nuevas formas de interacción con el entorno urbano"



¿Habría una manera de conseguir que este escenario de ciudad super inteligente que nos muestra «Watch Dogs» fuese para disfrute de los ciudadanos? Los actuales desarrollos urbanísticos apuntan a ciudades totalmente conectadas.



En el camino hacia la ludificación de eventos musicales, ya lúdicos de por sí, nos hemos encontrado con Coldplay y sus Xylobands.

“Las mecánicas de los juegos podrían modelar el desarrollo urbanístico de las ciudades”

llejero, el mobiliario de un ayuntamiento, o el interior de una estación de transporte público ¿se puede tener en cuenta que habrá una masa jugadora diversa? Es más, intentando llegar un poco más allá, ¿se puede llegar a describir alguna metodología para diseñar una ciudad que exija el mismo nivel de jugabilidad tanto a una persona que se desplaza a pie como a otra que lo hace en silla de ruedas? Ya hay muchos estudios de arquitectura preocupados por el diseño funcional o el diseño adaptable. Podríamos llegar a decir algo como: “bueno, si vas en silla de ruedas, el centro de Segovia puede ser un lugar difícil”, por poner un ejemplo y dada su orografía. Quizá esta conversación tan de moda acerca de las Ciudades Inteligentes (*Smart Cities*) podría enriquecerse con la inclusión de dinámicas de juego, o con la inclusión de los discursos tan variados presentes en los videojuegos.

Si queremos darle una vuelta de tuerca, y teniendo en cuenta que «Grand Theft Auto» tiene su dosis de realidad, ¿podríamos diseñar una ciudad que fuese más difícil de jugar para un narcotraficante? O, dado que muchos convivimos con mascotas, ¿tiene sentido hacer una ciudad más accesible o “jugable” para los perros? ¿Podemos considerar a las mascotas como jugadoras de pleno derecho en la ciudad? ¿Sueñan los androides..? **J.F.**



Muchas veces llegar a tiempo en las ciudades tiene la complejidad de los mapas de «Monument Valley».

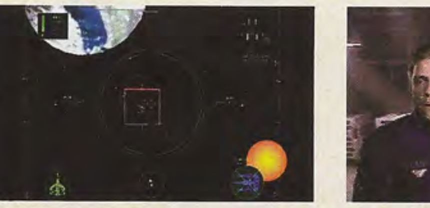
EN PORTADA
WING COMMANDER IV
La simulación supera sus límites

Los que vivimos aquellos días, acudiendo al quiosco para encontrarnos con el número de diciembre de 1995, recordamos la emoción de abrir las páginas de Micromanía 11 (Tercera Época) para buscar el juego que había dado lugar a tan espectacular portada. ¿Cuánto se parecería «Wing Comander IV» en nuestros ordenadores a aquel render? Y, sorprendentemente, resultó que bastante.

Apenas un año antes, habíamos podido jugar la entrega anterior –«WC III: Heart of the Tiger»– y no esperábamos grandes novedades. Ciertamente, no las hubo en la fórmula, pero sí en la realización técnica. De haber aparecido OpenGL y el hardware de aceleración gráfica a tiempo para dar soporte a «Wing Commander IV», hoy podría pasar por un juego actual... Bueno, vale, al menos por un juego de los que ves en un *tablet*. Sirva el ejemplo para imaginar el impacto visual que tuvo el primer contacto en Preview con este éxito de Origin Systems en su día.

Película interactiva

Diseñado con los mimbres de una producción cinematográfica, «Wing Commander IV» empleaba la capacidad del CD-ROM para exhibir escenas cinemáticas grabadas en decenas de sets y con famosos actores. Origin quería así introducirnos en una historia inmersiva: algo que dio en llamar "película interactiva". Las cinemáticas cumplían su función, pero basadas en vídeo comprimido resultaban algo efectistas... Fueron superadas, de lejos, por la calidad visual del juego en tiempo real, con gráficos SVGA. Todo ello, junto al brillante diseño de las misiones y los emocionates combates asegurarían a esta entrega un lugar entre los clásicos.



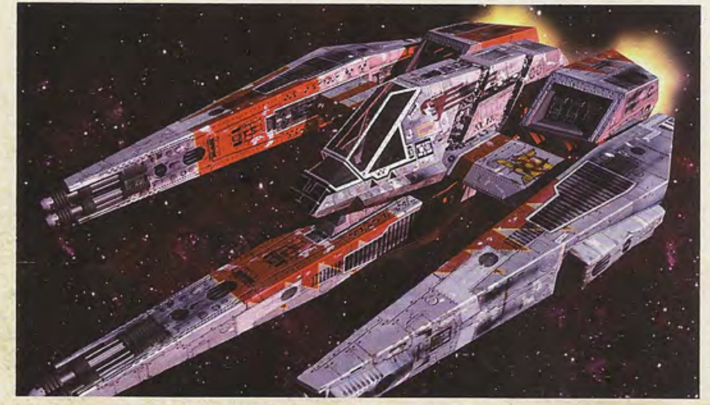
«Wing Commander IV», introdujo un modo de cámara subjetiva limpio, que se anticipó a los simuladores actuales.



Las cinemáticas con actores reales fue una de las señas distintivas de la saga. Mark Hamill, siempre en el elenco.



MICROMANÍA 11, TERCERA ÉPOCA
¡Alucinante! La puesta en escena, digna de una gran producción de Hollywood, el realismo visual y la intensidad de los combates hacían del nuevo «Wing Commander» el proyecto más prometedor del momento. ¡Imposible resistirse!



Se emplearon programas de infografía para las ilustraciones de la carátula. Las naves del juego eran versiones más modestas de estos modelos, pero espectaculares.

EL PERSONAJE
CHRIS ROBERTS



Si hemos de reconocerle un mérito especial a Chris Roberts ése es el de la perseverancia. Desde sus participaciones como diseñador, director y productor en «Wing Commander» (y «Freelancer») hasta su actual aventura con «Star Citizen», sigue insistiendo tres décadas después en la simulación espacial. Pero es difícil no dejarse llevar por su entusiasmo y decisión. Chris ha sido, además, un firme defensor del PC como plataforma de juego.

DESTACADO
EF 2000

Combate aéreo más realista y sofisticado



Los estudios de DID se habían consagrado como expertos en la simulación de combate aéreo con notables juegos como «TFX», pero el proyecto de «EF 2000» estaba a un nivel superior. Se presentaba fascinante, con la simulación más fidedigna y avanzada jamás vista en un PC. Basado en el caza Eurofighter, –qu apenas había volado por primera vez– contaba con el interés que despertaba un caza de nueva generación. En la preview descubrimos un juego visualmente espectacular pero que, al mismo tiempo, eludía cualquier adorno o artificio que no se correspondiese con la realidad. Pilotarlo era una impresionante.



LA GUERRA DE LOS GUSANOS

«Worms», el bombazo de Team17, debía ser nuestro Megajuego de aquel número. Era sencillo y su tecnología no era nada del otro mundo, pero resultaba difícil encontrar a alguien que no se enganchase después de cinco minutos. Cómico, gamberro y con una profundidad táctica que sólo se manifestaba bajo la superficie de las primeras partidas, encendía la rivalidad y el ingenio más artero como pocos juegos. «Worms» ha dado lugar a numerosas entregas renovando su éxito recientemente en las versiones para tablets.





MICROMANÍA 11 TERCERA ÉPOCA

Despidiéndonos de 1995, la actualidad llamaba nuestra atención sobre curiosos periféricos, nuevas máquinas y juegos que apuntaban a ser bombazos.

COMPARATIVA 3DO M2 VS NINTENDO 64

Quedaba algún tiempo para que pudieramos recibir en casa la nueva consola de Nintendo, pero en Japón había tenido un estreno muy satisfactorio. Las nuevas máquinas 3DO eran las únicas que podían acercarse a sus prestaciones.





INFORME SOBRE SIMULADORES VIRTUALES

Diseñados como consolas para jugar frente a la tele, descubrimos diversos juegos de disparo y simulación deportiva que consiguieron llamar mucho la atención.



REVIEW DE ALIEN ODYSSEY

Impulsada por éxitos precendentes, en especial «Creature Shock», Argonaut volvía a la carga con una fenomenal aventura de ciencia-ficción.



PREVIEW DE HEXEN

La continuación de «Heretic» llegaba un año después bajo el título de «Hexen». Id software nos armaba con un mangual para la acción en combates cuerpo a cuerpo.

EN PORTADA
PRINCE OF PERSIA 3
El lado oscuro del príncipe

Tras revivir el clásico de Jordan Mechner de los 90, Ubisoft afrontaba el desarrollo de una tercera entrega de «Prince of Persia» dentro de la nueva generación. En lo fundamental, el juego permanecía dentro de sus líneas maestras, con intensa acción en tercera persona basada en la agilidad del príncipe, ocasionales duelos a espada, puzles lógicos y, sobre todo, una cautivadora ambientación inspirada en los relatos de "Las Mil y Una Noches". Pero la jugabilidad de la serie no había dejado de introducir cambios y ampliaciones. Para «Prince of Persia: Las Dos Coronas» los estudios de Ubisoft habían introducido nuevas opciones de exploración y toques de infiltración con el objetivo de mantener su frescura.

A la hora de realizar el reportaje con el que volvimos a encontrarnos con «Prince of Persia», el juego estaba muy avanzado. Su lanzamiento estaba previsto para el mes siguiente, pero hasta entonces casi no se habían dado a conocer detalles sobre el juego. El gran secreto de «Las Dos Coronas» es que el Príncipe tenía una versión alternativa de sí mismo, "un reverso oscuro". Tal dualidad iba a modelar el diseño de la acción del juego.

Príncipe opuesto

Como si de un príncipe a veces "Dr. Jeckyll" y a veces "Mr. Hyde" se tratase, –por así decirlo– nuestro protagonista mostraba su lado tenebroso más malvado y cruel. Era él, pero no era él... Surgido como efecto de las "Arenas del Tiempo" –de los capítulos anteriores de la saga– este príncipe oscuro, aliado al principio, lucharía por imponerse haciéndose cada vez más fuerte, a lo largo de toda la aventura y anticipándonos un emocionante duelo final.



Una de las novedades del juego eran carreras con cuádrigas, en las que siempre nos tocaba ser los perseguidos.



«Las Dos Coronas» suponía la culminación de la trilogía de «Las Arenas del Tiempo».



Controlar a dos personajes alternativamente, con estilos de lucha distintos, ofrecía un gran aliciente... Pero, ¿acabaría por imponerse el príncipe oscuro?



MICROMANÍA 130, TERCERA ÉPOCA
La portada del número de Noviembre de 2005 decía mucho del nuevo «Prince of Persia» y de su lado oscuro. La noble espada del Príncipe auténtico se convertía en una cadena letal y de aspecto impío en manos del Príncipe Oscuro.

EL PERSONAJE
SERIOUS SAM

Siempre armado y listo para acción, Serious Sam se convirtió pronto en el amo de la acción de gatillo fácil, –aprovechando la ausencia de Duke Nukem– para los adictos a la adrenalina. En aquel momento, disfrutábamos de «Serious Sam 2» y, de nuevo, el héroe de Croteam debía arreglárselas para encontrar suficiente munición que despachar sobre hordas ingentes de enemigos. ¡Explosivo, delirante y divertidísimo!



DESTACADO
TES IV OBLIVION
El amanecer de la nueva era del Rol







Haz memoria, a ver si puedes recordar un JDR que haya resultado tan influyente como «The Elder Scrolls IV: Oblivion»... Cuesta, ¿verdad? Es que tal vez no existe. Nos separan ya diez años de este clásico, que se ha distinguido como uno de los juegos qué más ha ayudado a modelar el Rol. La libertad de acción, el sensacional guión y la profundidad en la definición de nuestro personaje conquistaron a los amantes del género y, lo que es más difícil, atrajeron a miles de jugadores que jamás se habían interesado por el rol de magia y espada.

Bethesda hizo un gran trabajo con «Morrowind» –la entrega anterior– pero «Oblivion» lo superaba en todo, sin olvidar un diseño artístico y una la realización técnica geniales. Al afrontar la Review, sabíamos que sería un gran juego pero no podíamos ser conscientes de su magnitud. Años después, el gran «Skyrim» ha logrado ir todavía más allá, pero el puente hacia el rol actual fue tendido por «Oblivion».



ESTRATEGIA HISTORICA

El atractivo de rememorar la Historia y ser testigo de acontecimientos cruciales es muy tentador para los estrategas con mentes curiosas e inquietas. Está bien, sí... Pero lo mejor es cuando tenemos la posibilidad de participar en los hechos y reconducir la historia, una placer genuino que únicamente los juegos de estrategia histórica nos pueden brindar. En aquel momento, llegaron a concentrarse una decena de lanzamientos bajo esta temática ambientados en distintas épocas, desde «Empire Earth» a «Civilization IV». Y, dado el interés que despertaban, dedicamos unas páginas a una rigurosa comparativa.







MICROMANÍA 130 TERCERA ÉPOCA

Acercándonos al final de 2005, atendíamos un puñado de lanzamientos que iban a destacarse como los grandes juegos de aquel año.



PANTALLAS DE «DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC»

«Might & Magic» tenía una legión de fieles seguidores... Pero su universo podía atraer a muchos más cobrando la forma de un espectacular juego de Acción y Rol.



REVIEW DE CALL OF DUTY 2

Con su particular narrativa, alistándonos en varios frentes, «Call of Duty» volvía a dejarnos con la boca abierta y las piernas temblando brindándonos la mejor acción bélica.



REVIEW DE QUAKE 4

id volvía a la carga rescatando de su baúl de clásicos la franquicia «Quake». No iba a impresionarnos tanto como el último «DOOM» pero ofrecía diversión a raudales.



GUIA DE FAHRENHEIT

El desarrollo del escalofriante «Fahrenheit» estaba repleto de interrogantes. Una guía resultó fundamental para que muchos aficionados no se atascasen.

CLÁSICOS DE VUELTA

FREEDOM FORCE



La saga «Freedom Force» se encuentra de oferta en GOG. com, quizá aprovechando que los superhéroes están más de moda que nunca en el cine. Sea como fuere, no dejes de echarle un vistazo.

www.gog.com/game/freedom_force

SID MEIER'S PIRATES!



¿Un duelo? ¿Tal vez un abordaje? ¿Quizá un baile? Si te van las aventuras de piratas, el gran clásico de Sid Meier se deja ver de nuevo en la web de GOG a un estupendo precio.

www.gog.com/game/sid_meiers_pirates

XCOM



Y si hablamos de clásicos entre los clásicos, qué decir de la saga «X-COM». La puedes encontrar al completo en una promoción que te ofrece los cinco juegos por menos de 15 euros. ¡Casi nada!

www.gog.com

¡Cuánta nostalgia junta en las novedades retro de este mes! Una de las sagas más legendarias de todos los tiempos está de aniversario y un auténtico mito del soft español revive a lo grande. ¡Genial!

RESIDENT EVIL 20 ANIVERSARIO

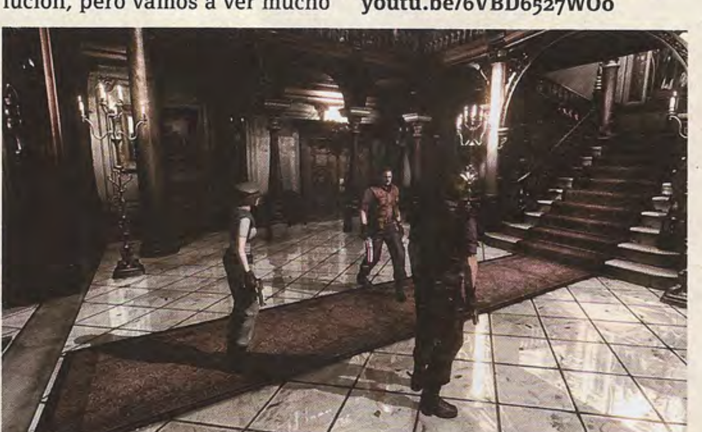
¡20 años combatiendo zombis sin parar!

Género: Acción/Survival Horror **Idioma:** Español (textos) **Estudio/compañía:** Capcom **Precios:** Variados **Consíguelos en:** *store.steampowered.com / www.game.es*
INTERÉS:



El pasado 22 de marzo se cumplían 20 años del lanzamiento de «Resident Evil» –¡cómo pasa el tiempo!– y Capcom, consciente del aniversario, tiene reservadas para 2016 numerosas sorpresas para los fans de la saga. La primera ya la disfrutamos en Enero con la aparición de «Resident Evil Origins Collection», que incluye las versiones «Zero» y «HD» puestas al día en tecnología y resolución, pero vamos a ver mucho más «Resident Evil» a lo largo del año, con seguridad. Durante estos 20 años la saga ha vendido más de 66 millones de copias de todos los juegos, y se ha convertido en saga cinematográfica y hasta hay atracciones de feria basadas en «Resident Evil». Capcom también ha preparado vídeos en Youtube hablando de la relevancia de la saga. Puedes ver el primero con Hiroyuki Kobayashi aquí: **youtu.be/6VBD6527WOo**





¡Ah, la mansión Umbrella, qué recuerdos! Aunque la reciente aparición de los "remakes" del original en HD y «Zero» nos permiten volver allí, eso sí.



20 años y más de 66 millones de copias vendidas. Pocas sagas de juegos pueden presumir de algo así.

RECUADRO ATARI VAULT

ATARI VAULT

Si hay un nombre asociado al mismísimo origen de los videojuegos es Atari, sin ninguna duda. Ahora, ha aparecido en Steam «Atari Vault», un pack con 100 juegos clásicos de la mítica compañía, aparecidos en versiones de recreativa y de Atari 2600. Si eres fan de Atari y te va lo retro, por 19,99 € lo tienes.

store.steampowered.com/app/400020



El interfaz de usuario se ha adaptado para emular la estética de las máquinas recreativas originales, según el juego elegido.



En juegos como «Tempest» o «Centipede» puedes usar el mando de Steam, para simular el control del trackball original con el pad táctil.



Opciones multijugador y clasificaciones globales también aportan un añadido a muchos de los títulos que incluye el pack.

VOLVAMOS AL CONVENTO CON LA ABADIA DEL CRIMEN EXTENSUM

¡El legendario juego creado por Paco Menéndez y Juan Delcán revive en PC y Mac!

■ **Género:** Aventura ■ **Idioma:** Español ■ **Estudio:** Manuel Pazos & Daniel Celemín ■ **Lanzamiento:** Ya disponible
■ **Precio:** Gratuito ■ **Consíguelo en:** *www.abadiadelcrimenextensum.com* **INTERÉS:** ■■■■■■■■■■

Ha sido gracias a dos fans absolutos del juego, Manuel Pazos y Daniel Celemín que, robando horas a su tiempo libre y hasta a sus familias, se han dedicado con pasión, esfuerzo y devoción a revivir el mítico «La Abadía del Crimen» que ahora, con el añadido de «Extensum», nos permitirá volver a disfrutar de una leyenda absoluta del software español de los 8 bit. El juego creado originalmente por Paco Menéndez y Juan Delcán vuelve a nuestros monitores más espectacular gráficamente, con nuevas opciones de menú, pero conservando la magnífica historia, personajes, jugabilidad y endiablada dificultad que hizo que acabarse la aventura fuera toda una proeza. «La Abadía del Crimen Extensum» es una obra de amor y de admiración hacia el trabajo de dos genios que podemos disfrutar en Windows, Mac OS X y Linux y, además, gratis. Sólo tienes que descargarlo en la web del juego, tener Java instalado y actualizado en tu equipo y disfrutar a lo grande de un remake genial de un juego que no lo es menos. ¡Y con la banda sonora también disponible!



¡La leyenda del software español vuelve a la vida! «La Abadía del Crimen Extensum» es un trabajo de admiración y amor por el mítico juego de los 80.





El trabajo de Pazos y Celemín es brillante. Mantienen la jugabilidad y diseño del original, con una estética mejorada en su paleta de colores y más opciones.

COLECO CHAMELEON DICE ADIÓS

COLECO CHAMELEON

Cuando parecía que tras el no, pero sí, llegaba el sí definitivo a la aparición de RetroVGS/Coleco Chameleon, un nuevo jarro de agua fría ha llegado con la confirmación por parte de Coleco Holdings –compañía propietaria de la marca– de que los responsables del desarrollo de la consola retro no han llegado a desarrollar un prototipo ni una demo de tecnología adecuadas y el proyecto Chameleon se ha cancelado.

De momento, Coleco sigue con sus otros proyectos de máquinas miniarcade y los productos ya disponibles de consolas en versión flashback con juegos clásicos integrados. Algo es algo.

■ *colecotoys.com*



Nos las volvíamos a prometer felices con la Coleco Chameleon, pero hemos sufrido otra decepción. Nos podemos olvidar definitivamente.

LOS DESAFÍOS DE LA REALIDAD VIRTUAL

¿Cumplirá la RV doméstica las altas expectativas?

Los primeros dispositivos de Realidad Virtual doméstica estarán pronto en los hogares de muchos entusiastas. Vienen acompañados de una gran expectación, pero de no pocas incógnitas. ¿Qué podemos esperar de la Realidad Virtual?



Estamos ante un momento decisivo en el que, por fin, el anhelo de sentirnos inmersos dentro de los videojuegos ha dejado de ser un sueño y cobra forma gracias a la Realidad Virtual. Para cualquier aficionado resulta emocionante poder contemplar el impacto de una primera generación de dispositivos de RV domésticos capaces de hacerlo posible e imaginar todas las posibilidades que esto implica. Y es que, como concepto, la Realidad Virtual lleva décadas anticipándonos una experiencia de inmersión total y verosímil en mundos de fantasía y ficción de otro modo imposibles.

Durante los próximos meses podremos contrastar opiniones y experiencias acerca de qué es lo que ofrece la Realidad Virtual en casa. ¿Cumplirá todo lo que esperábamos? Y en definitiva: ¿qué hay de real, en la Realidad Virtual?

La hora de la realidad

Así pues, ante la próxima llegada de los Oculus Rift y HTC Vive, ya podemos dejar atrás las especulaciones sobre el potencial de estos dispositivos para centrarnos en las experiencias que ofrecen.



Proyecto de Oculus Rift, con el apoyo de Facebook, ha ampliado sus pretensiones dando lugar a un sistema más caro de lo esperado, pero afinado y bien diseñado.



El contacto con los visores de RV fue hace dos décadas. Eran aparatosos y muy caros, pero basados en los mismos conceptos de la RV doméstica que hoy esperamos.



La apuesta de Valve con Steam VR y el HTC Vive es muy ambiciosa desde el principio, buscando la mejor experiencia posible. Ofrece un nivel de interacción sin precedentes.

PERSPECTIVAS DE DESARROLLO

La Realidad Virtual no ha evolucionado mucho en dos décadas. Si bien el interés por la RV se renovó en 2012 a iniciativa de Oculus, que aportó algunas soluciones ópticas, los dispositivos que esperamos se basan en las mismas ideas, pero más asequibles y con mejores componentes. ¿Y en el futuro?

La industria está dispuesta a invertir en el incipiente mercado de la Realidad Virtual. Este es el hecho crucial que va a sostener el desarrollo de innovaciones tecnológicas y con el que nunca antes, hasta ahora, habíamos contado. La aparición de iniciativas y *start-ups* es de lo más prolífica. Hay proyectos interesantes y en cantidad, algunos insólitos, otros extravagantes. Mientras las grandes compañías buscan posicionarse basándose en su potencial tecnológico, las pequeñas, en cambio, quieren dar con un ingenioso avance que atraiga la inversión. En cualquier caso, la Realidad Virtual ha emprendido una carrera tecnológica cuyo rumbo es difícil de determinar pero está en marcha. Además del incremento de prestaciones están en marcha ideas prometedoras que van desde mejorar la estereoscopía (la percepción 3D) al desarrollo de sistemas de control más naturales. Aquí tenemos algunos ejemplos.



Con Sulon, AMD quiere ofrecer un sistema de RV autónomo que integra procesador y GPU.



Plataformas como la Omni de Virtuix buscan ampliar el grado de interacción y la libertad de movimientos con la RV doméstica.

Existen muchos visores de RV en fase de diseño. El proyecto FOVE se basa en seguir nuestras pupilas para una estereoscopía más precisa.



10 FACTORES CLAVE

1 Precio asequible: El objetivo de alcanzar la mejor experiencia posible ha elevado el precio de los dispositivos de RV domésticos proyectados originalmente hace unos años. ¿Serán lo bastante asequibles como para asentarse y abrir un nuevo mercado? ¿Cuánto tendrán que abaratarse para tener un impacto que asegure su futuro?

2 Optimización: Simular mundos virtuales es un gran desafío técnico. Una mínima mejora de prestaciones supone un incremento exponencial en los requisitos de proceso. ¿Se moderarán o deberán hacerse los ordenadores más potentes?

3 Calidad de la experiencia: Dado su elevado coste, la RV domestica y "premium" no puede limitarse a ofrecer una alternativa curiosa, debe ser impresionante y convincente. ¿Lo conseguirá?

4 Confort: Se ha avanzado mucho en este aspecto, pero aún existe un gran margen de mejora para lograr diseños más ligeros y cómodos.

5 Distribución y stock: La demanda inicial de los dispositivos ha excedido con mucho las expectativas. ¿Logrará la industria atender a la distribución de equipos de RV con agilidad?

6 Control e interfaz: Es el camino más incierto que queda por recorrer y, quizá, el que presenta más innovaciones. El diseño de un interfaz adecuado y la adaptación del control diferentes juegos van a ser decisivos.

7 Rendimiento: La resolución, la estereoscopía y la latencia, deberán mantenerse en unos límites aceptables con cada desarrollo... Y mejorar en el futuro.

8 Soporte y estándarización: El software de apoyo a la Realidad Virtual será decisivo para garantizar la mejor integración posible con el hardware de PC. NVIDIA y AMD ya compiten por ofrecer el estándar más eficiente.

9 Los juegos: Los juegos específicos de RV y las adaptaciones tienen el gran desafío de aprovechar todo el potencial de esta tecnología.

10 La usabilidad: ¿Qué espacio necesitamos para la RV? ¿Es fácil usar los visores? ¿Por cuantas horas? ¿Puedes marearte? Hay mucho que decir.


«Adr1ft» ofrece una de las experiencias inmersivas más interesantes compatibles con la Realidad Virtual. Eso sí, la gravedad la seguirás notando.


Sorprendentemente, títulos como «Chronos» han demostrado que los visores de Realidad Virtual también tienen sentido con videojuegos en tercera persona.

Por ahora, no pretendemos evaluar sus características al detalle. Eso lo dejaremos para una futura comparativa... Lo que sí podemos hacer es señalarte algunas cuestiones prácticas que cabe preguntarse en base a pruebas reales, y que pueden ayudarte a decidir qué momento elegirás para dar el salto a la Realidad Virtual.

Características parejas

Veamos qué es lo que tenemos enfrente. Como sabes, ambas opciones –tanto la de Oculus como la de Steam VR– han definido sus prestaciones en productos que, actualmente, ya se están distribuyendo por todo el mundo. Nosotros mismos y –toda la prensa intrigada– hemos tenido ocasión de probar las versiones comerciales de los dos dispositivos. En esencia, las especificaciones de Rift y de Vive son muy similares. En ambos casos constan de dos pantallas OLED con una resolución total de 2160x1200, 90 Hz de tasa de refresco y campo de visión de 110º. También integran audio y micrófono. Se diferencian en algunas características de los sensores de posicionamiento y en los mandos. Digamos que el sistema HTC Vive es quizá más sofisticado, pero también más aparatoso. Ambos dispositivos llegan acompañados de buen puñado de demos y juegos compatibles. Entonces, ¿quiere esto decir que ya podemos saber qué esperar de la primera generación de RV doméstica? Ciertamente, no. No del todo, al menos.

Exixten muchos factores en la ecuación (juegos, optimización, diseño de interfaz, etc.) y de todos ellos depende –en mayor o menor medida– que la Realidad Virtual sea percibida como un hito alcanzado. Es decir, que sea satisfactoria para los jugadores, que es lo que importa en definitiva. Por nuestra parte, podemos decirte que las sensaciones que tuvimos tanto con HTC Vive como con Oculus Rift fueron, en términos generales, favorables. Se ajustan al límite para lograr la buscada experiencia "premium", mejor de lo esperado en comparación con las experiencias de prototipos anteriores.

¿Merecen la pena?

No por haber tenido gratas sensaciones vamos a empujarte a que te lances a la Realidad Virtual, dada la considerable inversión que supone adquirir cualquiera de es-

RV "LOW COST" COMO ALTERNATIVA

Si eres un asiduo lector de Micromanía, recordarás nuestro reportaje de hace unos meses sobre las posibilidades de la Realidad Virtual de bajo coste. ¿Suponen una opción real?



En un hipotético escenario futuro en el que la Realidad Virtual se convierta en un modo de entretenimiento popular, es imprescindible que los dispositivos estén al alcance de todos. Hoy por hoy, los visores de Realidad Virtual para *smartphones* son "eso", visores de inmersión, difícilmente comparables con sistemas integrales de RV para PC Rift o Vive. Sin embargo, los móviles actuales integran gran parte de la tecnología requerida para un sistema de Realidad Virtual, desde el posicionamiento a las pantallas de alta resolución y seguirán mejorando. Las experiencias de inmersión que ofrecen cada vez son mejores y el interés por estos visores impulsa una prometedora inversión de la industria. Actualmente son poco más que una curiosidad, pero el potencial es enorme.


Juegos de combate espacial como «EVE: Valkyrie» y casi cualquier en el que pilotes una nave o vehículo, parecen encajar muy bien con los visores RV.


Las aventuras en primera persona, especialmente si añaden exploración y misterio, parecen un filón. «The Vanishing of Ethan Carter» se ha adaptado a la RV.

ABRIENDO CAMINO A LA REALIDAD AUMENTADA

La vertiente tecnológica de la Realidad Virtual que conocemos como Realidad Aumentada es la que ha tenido una mayor aplicación práctica en la industria, la investigación y el comercio, sin olvidar notables juegos. Combinar realidad y ficción o -si lo prefieres- simulación, no deja de ser un paso lógico para dar utilidad a las tecnologías de RV. Microsoft ha tomado la iniciativa con el desarrollo de sus Hololens.

A primera vista, la Realidad Aumentada puede tomarse por una modalidad limitada de la Realidad Virtual, pero eso no es cierto. Aunque se pueden basar en tecnologías similares para el posicionamiento del usuario y la visualización de elementos virtuales se trata de conceptos diferentes. De hecho, la saga «Invizimals» de Novarama encaja en el concepto de Realidad Aumentada sin emplear ningún casco. Como se trata de combinar imagen virtual con imagen real, la RA puede adoptar muchas formas. En su máxima expresión concebida hasta la fecha, con las Hololens y sistemas similares, sí requiere de un visor. Esto implica una complejidad técnica notable y requiere su propio software: no se puede adaptar un juego en primera persona a la Realidad Aumentada. Pero también permite ampliar las posibilidades del entretenimiento a formas nunca vistas. Y, además, limita el riesgo de darse un coscorrón en el mundo real. Habrá que permanecer atento a su evolución.



Los juegos han servido a Microsoft para ilustrar las posibilidades que nos brindará Hololens con una versión de «Minecraft» específica para el visor.



La Realidad Aumentada plantea retos, pero elude buena parte de los inconvenientes de la RV, como el aislamiento del mundo real.

tos dispositivos a día de hoy: entre 750€ y 1000€, asumiendo, claro, que dispongas de un PC capaz de cumplir con los altos requisitos técnicos (se ofertan sistemas RV completos por unos 1500 €). Debes juzgar si para ti es el momento de disfrutar ya mismo de la Realidad Virtual o si es mejor dejar esta decisión para más adelante, esperando que estas tecnologías maduren como cabe esperar y, quizá, moderen sus precios.

Ingenio y soporte

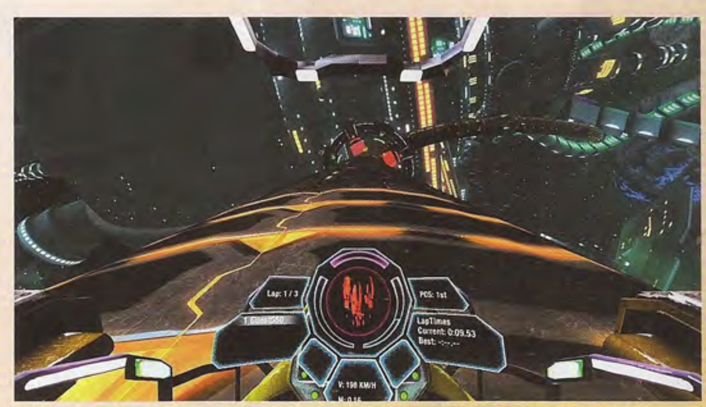
Los juegos de Realidad Virtual ya disponibles han resultado más diversos de lo que esperábamos, con títulos de acción, simulación y hasta aventuras, como «Chronos». Es evidente que para esta primera generación de juegos "nativos de la RV" ha habido un gran esfuerzo para adaptar distintas temáticas y géneros a esta tecnología. La industria se está volcando en ello. No obstante, por el momento, las sensaciones de inmersión más logradas corresponden simuladores como «Elite: Dangerous» o a juegos de carreras como «Project CARS».

Las diferencias entre Vive y Rift determinarán la elección de cada entusiasta de la RV. Hasta la llegada de los mandos "Touch", el visor de Oculus es más modesto en sus pretensiones, dado que el posicionamiento se reduce al visor Rift.

> "La Realidad Virtual debe evolucionar y mejorar pero su potencial la hace imparable"

Es decir, que está pensado para jugar sentado. El sistema HTC Vive reconoce el movimiento de los dos mandos para las manos y admite que el jugador pueda desplazarse dentro del mundo del juego por su propio pie. La experiencia de Steam VR proporciona más libertad, pero también trae consigo algunas complicaciones. Valve aconseja disponer de unos 3 m², nada menos. De todos modos, los juegos que aprovechan esta funcionalidad son pocos y están orientados sobre todo a demostrar las posibilidades futuras de Steam VR.

Hoy, contamos con la tecnología, con los primeros juegos y, algunos, hasta con el dinero. Los próximos meses van a ser decisivos. Y sí, la Realidad Virtual aún puede tardar en transformar nuestros hábitos de juego pero, créenos, ha llegado para quedarse. **S.T.M.**



Pilotaje y alta velocidad. Los ingredientes de «Radial-G Racing Revolved» resultan idóneos para experimentar la inmersión total con Oculus Rift.



Valve ha presentado SteamVR en un vídeo con ejemplos de juegos y demos compatibles. Mucho entretenimiento "casual" por ahora, pero son ilustrativos.

MÁXIMO PODER GAMING CONCENTRADO

MSI VORTEX G65 6QF

Producto: Mini PC gaming **Precio:** 2499 € **Más información:** MSI **Web:** *es.msi.com*



La última edición de la feria tecnológica CES tuvo al Vortex de MSI como una de las novedades protagonistas. Aquel prototipo parecía demasiado arriesgado como para dar lugar a un producto de consumo tangible, con características capaces de competir con los equipos gaming de sobremesa. Pues bien, dos meses después MSI nos envió esta variante del Vortex, que nos ha impresionado muy gratamente.

De entrada, se trata de un equipo orientado a los jugadores más entusiastas, MSI ha cumplido con su objetivo de redefinir el PC gaming de sobremesa. El MSI Vortex es eficiente, tiene un diseño gaming genuino y pese a su pequeño tamaño compacto (solo 27,8 cm de altura) alberga una soberbia configuración. En esta variante, dos GPU GTX 960 en SLI y un procesador Intel Core de 6ª generación aseguran la fluidez con los juegos más exigentes en 4K.

PRODUCTO RECOMENDADO micromanía

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Equipo:** PC gaming compacto
- **Dimensiones:** 191,7 x 278 x 202,5 mm
- **Volumen / Peso:** 6,5 litros / 4 Kg
- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **Chipset:** Intel Z170
- **RAM:** 16 GB DDR4-2133MHz SODIMM (2 x 8 GB)
- **GPU:** 2 x Nvidia GeForce GTX 960 SLI
- **Discos:** HDD 1TB + SSD M.2 256 GB en configuración Super Raid 4 (2 x 128 GB)
- **Audio:** Nahimic Audio Enhancer
- **Red:** 2 x Killer E2400 Gigabit LAN (Advanced Stream Detect 2.0) / WiFi Killer Wireless-AC 1535 / Bluetooth 4.1
- **Conectividad:** 2 x Mini Display Port / 2 x HDMI / 2 x Thunderbolt 3 / Audio in-out / 2 X USB 3.1 Type-C / 4 x USB 3.0 / 2 x RJ45
- **Lector de tarjetas:** 3 en 1 (SD, SDHC, MMC)
- **Sistema operativo:** Windows 10 Pro / Home
- **Alimentación:** Fuente de 450W con certificación 80 Plus PSU
- **Refrigeración:** Sistema Storm Cooling MSI
- **Iluminación:** Dragon Center MSI
- **Optimización de red gaming:** Killer Shield
- **Extras:** XSplit Gamecaster v2 / Acceso a red gaming WTFast
- **Acabado:** Aspecto metálico con colores gris plateado y negro



RENDIMIENTO Y PRESTACIONES

Las pruebas de rendimiento con programas de benchmark, permitieron situar a esta variante G65 6QF del Vortex al un nivel muy alto, por encima de equipos de sobremesa equipados con procesadores simulares y una gráfica GTX 970. Esto auguraba buenos resultados para las pruebas con juegos. Nuestra selección, que incluía «The Witcher 3», «Project CARS» y «GTA V», entre otros, nos permitió establecer configuraciones UHD y 4K, al máximo de calidad, manteniéndose en tasas de 30-50 frames por segundo en sin problemas. Todo ello silenciosamente y con total estabilidad.

DISEÑO Y CONECTIVIDAD

Una de las ventajas de la estandarización del PC es que los equipos son flexibles y admiten infinidad de configuraciones y cambios. Con diseños integrales como el del Vortex esto no es posible. A cambio cuentas con un diseño único, ultra-compacto y muy atractivo, sí. Eso lo sabes. Pero el diseño del Vortex no responde prioritariamente a criterios de estética sino de eficiencia. Su sistema de refrigeración es brillante y el consumo está muy ajustado. Por otra parte, el pequeño tamaño del Vortex no limita el potencial de conectividad. Al contrario, MSI nos brinda en este equipo el PC de sobremesa mejor conectado del mundo.



El Vortex integra una conexión de red Killer Shield muy optimizada para reducir cualquier latencia en los juegos online.



En el techo del Vortex puedes apreciar la rejilla de ventilación. Su forma cinlíndrica se debe al empleo del eje vertical para la instalación de un ventilador de 140 mm que mantiene la temperatura óptima.



Ningún PC de sobremesa tiene una conectividad tan completa. El Vortex incluye varios puertos Thunderbolt, HDMI y Mini-Display Port.

El sistema de sonido Nahimic Sound Enhancer entrega audio envolvente (7.1) en 360º y con una notable calidad. Difícilmente tus altavoces de escritorio sonarán mejor.

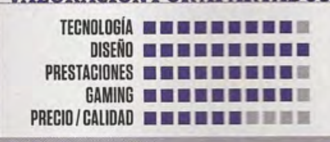
NUESTRA OPINIÓN

El Vortex puede competir con equipos de sobremesa de alta gama en términos de rendimiento y superarlos en conectividad, con un diseño exclusivo, dotado de excelentes detalles de ingenio. Permite jugar en 4K y es compatible con GeForce GTX VRReady. La contrapartida de todas las innovaciones que integra es su alto precio.



LA NOTA **91**

VALORACIÓN POR APARTADOS



TECNOLOGÍA
DISEÑO
PRESTACIONES
GAMING
PRECIO / CALIDAD

TECNOGAMING



NUEVAS SOLUCIONES GAMING

Aparte de sus apreciados periféricos, la compañía Razer no deja de proponer soluciones a problemas típicos de los aficionados al gaming. Entre sus últimas ideas está el Razer Core, un módulo externo pensado para portátiles que puede sumar una potente gráfica cuando sea necesario.
www.razerzone.com

MÁS POTENCIA EN MENOR TAMAÑO



A los diseñadores de hardware les obsesiona lograr el máximo rendimiento posible en equipos con dimensiones más reducidas. ¿Dónde está el límite? El 8Pack Asteroid, con un chasis Micro-ATX cuenta con una GPU GTX 980 Ti, chip i7 6700K y un refrigeración por agua. Su precio supera los 5000 €.
www.overclockers.uk



CORSAIR M65 PRO RGB

El magnífico ratón MS65 de Corsair ha sido renovado con una versión que incorpora iluminación RGB con tres zonas diferenciadas y un sensor óptico de 12 puntos por pulgada. El MS6 Pro RGB está disponible en dos variantes, blanco o negro a un precio de unos 65 €.
www.corsair.com



UN PORTÁTIL PARA EXCEDERSE

El fabricante EVGA, conocido por sus tarjetas gráficas y placas base, se ha apuntado al diseño de portátiles gaming. El primer modelo SC17 (por unos 2700 €) está especialmente diseñado para exprimirlo con overclocking. Integra un chip Core i7 6820HK y una GPU GTX 980M.
www.evga.com

4K A TODA VELOCIDAD
ASUS MG24UQ

Producto: Monitor. **Precio:** Por determinar
Más información: ASUS
Web: *www.asus.com*

La nueva pantalla de ASUS orientada a los juegos consiste en un panel IPS Ultra, capaz de resolución 4K, con un tamaño de 23,6 pulgadas y un tiempo de respuesta de solo 4 ms... Un valor muy bajo para este tipo de pantallas, teniendo en cuenta que, además, el MG24UQ ofrece cobertura sRGB completa. El monitor admite conexiones HDMI 2.0, DisplayPort 1.2a, dispone de un par de puertos USB 3.0 y cuenta con la tecnología anti-fragmentación de la imagen Flicker-Free.

INTERÉS



TECLADO INDESTRUCTIBLE
RAZER BLACKWIDOW X CHROMA

Producto: Teclado gaming **Precio:** 189,99 €
Más información: Razer **Web:** *www.razerzone.com*

La serie de teclados Blackwidow de Razer ha sido ampliada con la nueva variante "X" y se distingue por emplear una estructura de aluminio de grado militar. Estamos probablemente ante el teclado más robusto y duradero que puedes encontrar. El resto de características se ajustan a la línea Blackwidow.

INTERÉS



DATOS FIABLES A BUEN PRECIO
PATRIOT BLAST SSD

Producto: Disco SSD **Precio:** 39,99 € (120 GB)
Más información: Patriot **Web:** *www.patriotmenory.com*

El fabricante de memorias Patriot ha lanzado una línea de discos SSD con distintas capacidades, buenas características de rendimiento y precios muy asequibles. Bajo el estándar de conexión SATA 3. Están disponibles en un formato de 2,5 pulgadas. La variante de 120 GB es capaz de tasas de transferencia de 560/425 MB/s (lectura/escritura). Existen opciones de 240GB y 960 GB.

INTERÉS



PRECISIÓN SIN CABLES
LOGITECH G900 CHAOS SPECTRUM

Producto: Ratón gaming **Precio:** 179 €
Más información: Logitech **Web:** *www.logitech.com*



Logitech incorpora este nuevo ratón gaming para PC, siendo el único inalámbrico de su actual línea de estos periféricos. Tiene un diseño ambidiestro y cuenta con 11 botones programables e iluminación. El sensor es de tipo óptico de muy alta calidad, capaz de resoluciones de 200 a 12.000 ppp y de reconocer aceleraciones de hasta 40 G, con un tiempo de respuesta de 1 ms.

INTERÉS

PORTÁTIL PARA JUGAR A TODO
ACER PREDATOR 15

Producto: PC portátil **Precio:** 1700 € (aproximadamente)
Más información: Acer **Web:** *www.acer.com*



A los modelos Predator 6 y 8, la firma Acer suma nuevas configuraciones de portátiles orientados a jugones. Concretamente, el modelo Predator 15, cuenta con una CPU Skylake i7-6700HQ, GPU GeForce GTX 980M, disco SSD NVM2. La panalla, de 15,3" es capaz de ofrecer una resolución 4K. Bajo el chasis esconde un sistema de tres ventiladores, para mantener la temperatura a raya.

INTERÉS

RESISTE A TODAS LAS PARTIDAS
LOGITECH G610 ORION

Producto: Teclado gaming **Precio:** 139 €
Más información: Logitech **Web:** *gaming.logitech.com*

Logitech tiene unha larga tradición en la producción de teclados gaming mecánicos de una calidad excelente. El G610 Orion viene en dos modelos –Red y Brown–, incorporando **interruptores mecánicos Cherry MX**. Ofrecen iluminación personalizable, usan control multimedia de fácil acceso y permiten la personalización de las teclas F1 a F12, además de tres ángulos de ajuste en los pies.

INTERÉS



JUEGA A LO GRANDE, CON UN "MINI"
SKULL CANYON GAMING NUC

Producto: MiniPC gaming **Precio:** De 650 a 999 €
Más información: Intel **Web:** *www.intel.com*



Aunque para los más exigentes un miniPC no llegará a sustituir nunca a un PC de sobremesa top, el nuevo **Skull Canyon Gaming NUC** de Inteal ofrece una potencia envidiable. Monta un **Core i7 6770HQ de cuatro núcleos a 2.60 GHz** (3.50 GHz turbo) con arquitectura Skylake y una Iris Pro Graphics 580. Pero puede usar una tarjeta gráfica externa gracias al puerto Thunderbolt 3.

INTERÉS

TODO AL ALCANCE DE UNA TECLA
TT ESPORTS POSEIDON Z TOUCH

Producto: Teclado gaming **Precio:** 119 €
Más información: Thermaltake **Web:** *www.ttesports.com*

La división gaming de Thermaltake anuncia la versión "touch" de uno de sus teclados más conocidos. La diferencia estriba en la **inclusión de la tecnología SmartBar**, que añade un componente tactil a la barra espaciadora, susceptible de ser programada. Los beneficios son un tamaño más compacto al eliminar teclas de macro específicas y posibilidad de añadir funcionalidades típicas de ratón al teclado.

INTERÉS



TECNOTREND



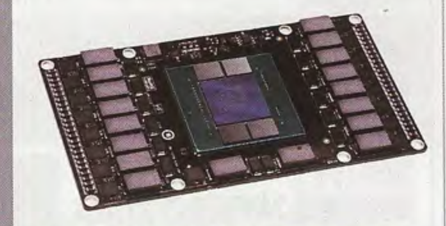
MANUS VR

Ahora que parece que la Realidad Virtual empieza a despegar en serio como elemento de consumo para los fans de los videojuegos -y más-, la compañía Manus VR anuncia que se pueden reservar ya los guantes controladores Manus, como el perfecto complemento para tu visor.
manus-vr.com

AMD RADEON PRO DUO



A partir del 26 de abril estará disponible en España la Radeon Pro Duo, que se convertiría en la tarjeta gráfica más potente -equivalente a dos tarjetas R9 Fury X en una sola placa- del mercado, lo que justifica su precio, de unos 1970 €, situándola como un producto de lujo al alcance de unos pocos privilegiados.
www.amd.com



NVIDIA GEFORCE GTX 1080 PASCAL

Y para hacer la competencia a AMD y sus R9 490X con GPU Polaris, NVIDIA tendría listas en Julio las nuevas GeForce serie 10 (1080, 1070 y Titan) con arquitectura Pascal. El modelo base usaría GPU GP104, con 4096 shaders. Tendrían bus de 384 bit y 6 GB de memoria GDDR5.
www.nvidia.es



PHILIPS 275P4VYKEB 5K

No hace ni un mes que Philips anunció el lanzamiento de su primer monitor con resolución 5K (5120x2800 píxeles) construido en torno a un panel PLS al que llaman UltraClear, junto a la tecnología PerfectKolor, cuyos resultados aseguran que justifican su precio de 1599 €.
www.philips.es

COMPONENTES

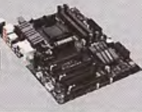
La selección idónea para

AL DÍA PARA JUGAR

CAJA
ANTEC GAMERS GX200
Precio: 38,95 €



PLACA BASE
GIGABYTE GA-990FXA-UD3 REV 4.0
Precio: 141 €



PROCESADOR
AMD FX-8370 4.0 GHZ
Precio: 194 €



RAM KINGSTON HYPERX FURY BLACK DDR3 1866MHZ 16GB 2X8GB
Precio: 72 €



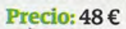
TARJETA GRÁFICA SAPPHIRE R7 370 NITRO DUAL-X OC 4GB GDDR5
Precio: 172 €



TARJETA DE SONIDO
ASUS XONAR DG 5.1
Precio: 27 €



DISCO DURO
TOSHIBA DT01ACA100 1TB
Precio: 48 €





UNIDAD ÓPTICA
ASUS DRW-24F1MT DVD 24X
Precio: 14 €



MONITOR
MONITOR LG 24MT47D-PZ 24" LED
Precio: 149 €



ALTAVOCES
CREATIVE INSPIRE A-250 2.1
Precio: 26 €



TECLADO
OZONE BLADE
Precio: 49 €



RATÓN
OZONE NEON
Precio: 39,90 €



PERIFÉRICOS EXTRA

MAYFLASH FIGHSTICK F300
Precio: 45 €

MAYFLASH JOYSTICK ARCADE UNIVERSAL
Precio: 29,95 €

NOX KHENSU GAMEPAD WIRELESS – GAMEPAD
Precio: 28,90 €

CONFIGURACIÓN DE HARDWARE

MONITOR

DELL ULTRASHARP U2414H 24" LED IPS
Precio: 242 €
Más información: Dell
Web: *www.dell.es*

Con una excelente calidad de imagen y con entrada DisplayPort ofrece un cuidado diseño de bisel delgado.



PROCESADOR

INTEL CORE I5-6600K
Precio: 256 €
Más información: Intel
Web: *www.intel.es*

Los nuevos chips de 14 nm llegan con un rendimiento formidable. ¡Es hora de dar el salto a la sexta generación!



TARJETA GRÁFICA

MSI GEFORCE GTX 960 GAMING 4GB GDDR5
Precio: 240 € **Más información:** MSI
Web: *es.msi.com*

Con un precio bastante razonable, los 4 GB de esta variante garantizan fluidez con cualquier juego actual.



RAM

G.SKILL RIPJAWS V RED DDR4 2133 PC4-17000 16GB 2X8GB CL15
Precio: 108 €
Más información: G.Skill
Web: *www.gskill.com*

En una disposición de 2 módulos de 8 GB, el rendimiento en doble canal es excelente y admite overclocking.



UNIDAD ÓPTICA

SAMSUNG SN-506BB BLU-RAY SLIM
Precio: 55 €
Más información: Samsung
Web: *www.samsung.com*

Si no quieres prescindir del soporte para DVD y Blu-ray esta unidad es ágil, veloz grabando y muy elegante.



ALTAVOCES

CREATIVE GIGAWORKS T40 SERIES II
Precio: 106 €
Más información: Creative
Web: Creative

Sonido con gran nitidez y potencia pese a la ausencia de un módulo de subgraves, gracias a la tecnología BasXPort.



PERIFÉRICOS EXTRA

STEAM CONTROLLER
Precio: 59,95 €
Más información: Steam
Web: *store.steampowered.com*

Aunque diseñado para las Steam Machines, la versatilidad del mando de Valve lo convierte en un formidable gamepad.



PARA TU PC
actualizar tu equipo







RECOMENDADA POR MICROMANÍA

PLACA BASE

ASUS Z170 PRO GAMING
Precio: 147 €
Más información: Asus
Web: *www.asus.com/es*

Con el socket 1151 para los nuevos chips Skylake, esta placa de Asus es una de las mejores opciones gaming.



CAJA

COOLER MASTER MASTERCASE 5
Precio: 109,90 €
Más información: Cooler Master
Web: *www.coolermaster.com*

La nueva MasterCase 5 tiene las capacidades del formato sobremesa convencional y un diseño excelente.



TARJETA DE SONIDO

CREATIVE SOUND BLASTER Z
Precio: 69 €
Más información: Creative
Web: *es.creative.com*

Sonido de alta calidad, que cuenta con avanzadas tecnologías de audio, destacando SBX Pro Studio.



DISCO DURO

WESTERN DIGITAL NAS RED 2TB SATA3
Precio: 105 €
Más información: Western Digital
Web: *www.wd.com*

Un disco convencional, sustentado en una tecnología fiable y robusta con una enorme capacidad de 2 TB.



TECLADO

RAZER BLACKWIDOW ULTIMATE 2016
Precio: 129 €
Más información: Razer
Web: *www.razerzone.es*

La aparición de nuevas variantes y modelos permiten que este formidable teclado gaming sea más asequible.



RATÓN

RAZER MAMBA 5G CHROMA TOURNAMENT EDITION 16000 DPI
Precio: 89,95 € **Más información:** Razer
Web: *www.razerzone.es*

El excepcional sensor láser junto a un diseño evolucionado hacen del Mamba y ratón gaming soberbio.



PERIFÉRICOS EXTRA

THRUSTMASTER TMX FORCE FEEDBACK
Precio: 199,99 €
Más información: Thrustmaster
Web: *www.thrustmaster.com*

El nuevo TMX consta de un diseño robusto y deportivo, comptible con Xbox y PC.



TU PC A LA ÚLTIMA

CAJA
ANTEC SIGNATURE S10
Precio: 475 €

PLACA BASE
MSI X99A GODLIKE GAMING
Precio: 510 €

PROCESADOR
INTEL CORE I7 5960X
Precio: 1.128 €

RAM
KINGSTON PREDATOR PC4-24K 32GB
Precio: 515 €



TARJETA GRÁFICA
ASUS GEFORCE GTX TITAN X 12GB
Precio: 1.119 €



TARJETA DE SONIDO
CREATIVE SOUND BLASTER ZXR
Precio: 200 €

DISCO DURO
WD NAS RED 6TB SATA3
Precio: 269 €

UNIDAD ÓPTICA
SILVERSTONE SOB02 BLU-RAY SLIM
Precio: 149 €



MONITOR
ASUS PG348Q 34" WLED UWQHD
Precio: 1.299 €



ALTAVOCES
RAZER LEVIATHAN SOUNDBAR 5.1
Precio: 214 €



TECLADO
CORSAIR K95 RGB
Precio: 199 €



RATÓN
MADCATZ R.A.T. PRO X ULTIMATE
Precio: 164 €



PERIFÉRICOS EXTRA

LOGITECH G920 DRIVING FORCE
Precio: 389 €

MICROSOFT XBOX ONE ELITE CONTROLLER
Precio: 149,99 €

NVIDIA SHIELD TABLET + CONTROLLER
Precio: 249 €

EQUIPOS COMPLETOS DE

Compara configuraciones y precios

MINI PC ALL IN ONE

HASTA 1.000 €

ZOTAC ZBOX MAGNUS EN970 PLUS

Precio: 949 € **Disponible:** *www.alternate.es*

La Steam Machine de Zotac que recomendábamos anteriormente está basada en la tecnología de este equipo, en el que puedes instalar el sistema operativo que prefieras. Destaca su GPU y su SSD de 120 GB.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-5200U 2200MHz
- **RAM:** 8 GB RAM
- **GPU:** GTX 960
- **Disco duro:** 120GB M.2 SSD
- **INTERÉS:**

DE 1.000 € A 1.500 €

ASUS ROG G20CB SP003T

Precio: 1.015 € **Disponible:** *www.rakuten.es*

La versión más actual del G20, viene equipada con un procesador y GPU de última generación, sistema operativo Windows 10 y un rendimiento optimizado, pero diseño es su punto más fuerte y distintivo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-6400
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GeForce GTX 950 2 GB GDDR5
- **Disco duro:** 1 TB SATA 3
- **INTERÉS:**

DE 1.500 € A 2.000 €

MSI GAMING 24GE 2QE

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.pccomponentes.es*

Con un soberbio diseño actualizado y un nivel de equipamiento envidiable, este todo-en-uno de 23,6" de MSI representa la opción más equilibrada de la gama. También existen variantes por menos de 1.500 €.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX960M 2 GB
- **Disco duro:** HDD 2TB + SSD de 256 GB mSATA
- **INTERÉS:**

MÁS DE 2.000 €

MSI VORTEX G65 6QF

Precio: 3.999 € **Disponible:** *es.msi.com*

Si vas a tirar la casa por la ventana para tu próximo PC, no dejes de considerar el pequeño e innovador Vortex. Pese a su tamaño, integra los componentes más poderosos, incluyendo una doble gráfica en SLI.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 32 GB
- **GPU:** 2 x GeForce GTX 980 8 GB GDDR5
- **Disco:** HDD 1 TB + SSD 256 GB (2 x 128 Super Raid)
- **INTERÉS:**

EQUIPOS COMPACTOS

ILIFE NX100.25

Precio: 999 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

Basado en el chasis gaming Nightblade MI-017EU de MSI con una placa base B85, este equipo reúne un magnífico equipamiento para ofrecer un rendimiento óptimo, incluso con los juegos actuales más exigentes.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-4460S
- **RAM:** 8 GB DDR3 a 1600 MHz
- **GPU:** Nvidia GeForce GTX 960 2 GB
- **Disco duro:** 1 TB SATA 3
- **INTERÉS:**

COOLPC NVIDIA QUALITY

Precio: 1.029 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Un diseño compacto dentro de los estándares convencionales, con un vistoso chasis y un nivel de equipación sorprendentemente elevado. Sin duda, es uno de los compactos mejor equilibrados.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4790K
- **RAM:** 8 GB (2 x 4 GB) DDR3 1866 MHz
- **GPU:** GeForce GTX 970 OC 4GB GDDR5
- **Disco duro:** HDD 1TB SATA 3
- **INTERÉS:**

ALTERNATE FURY-X GC EDITION W10-64

Precio: 1.749 € **Disponible:** *www.alternate.es*

Esta configuración de Alternate es una de las pocas que cuenta con la formidable gráfica de AMD, Fury, acompañada de un nivel de equipamiento a la altura. Aun así, el precio no es de los más ajustados.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB DDR3
- **GPU:** AMD Radeon R9 Fury
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 120 GB
- **INTERÉS:**

COOLPC GAMER XIII MINI

Precio: 2.219 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

Difícilmente cabe más en un formato compacto. El Gamer XIII Mini, basado en un chipset Intel X99, es un sensacional PC para jugar. Su precio, pese a ser elevado, se justifica por su soberbio equipamiento.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-5820K
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 980 Ti
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 120 GB
- **INTERÉS:**

TODAS LAS CATEGORÍAS

para equiparte con un nuevo PC

EQUIPOS SOBREMESA

ILIFE NX250.45

Precio: 899 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

Basada en el delgado chasis Raven de Silverstone, puedes considerar este equipo como un PC a medio camino entre el formato compacto y el de sobremesa, que cuenta con una equipación gráfica formidable.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i5-4460
- **RAM:** 8 GB DDR3 1600 MHz
- **GPU:** Gigabyte GeForce GTX 970 G1 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD SanDisk Ultra II 240 GB SATA 3

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

ILIFE ELITE SAMURAI IX

Precio: 1.399 € **Disponible:** *tienda.lifeinformatica.com*

El sobrio diseño del chasis Cooler Master 5 Pro, versátil y repleto de posibilidades esconde un hardware que pide a gritos los videojuegos más exigentes para hacerlos volar. ¡Apuesta segura!



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700
- **RAM:** 16 GB (2 x 8 GB) DDR4 2666 MHz
- **GPU:** Gigabyte GeForce GTX 970 G1 4GB GDDR5
- **Disco duro:** SSD Samsung EVO 250 GB SATA 6

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

PCCOM BATTLEBOX VR NVIDIA

Precio: 1.969 € **Disponible:** *pccomponentes.com*

¿Quieres asegurarte un equipo que cumpla con los altos requisitos de rendimiento de la Realidad Virtual? Con el Battlebox VR de PC Componentes acertarás. El chasis NZXT Noctis 450 le va como anillo al dedo.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700K
- **RAM:** 16 GB DDR4
- **GPU:** GeForce GTX 980Ti 6GB
- **Disco duro:** HDD 2 TB + SSD 500 GB SATA 3

INTERÉS: ■■■■■■■■■□

COOLPC NVIDIA BIG BATTLEBOX

Precio: 4.599 € **Disponible:** *www.coolmod.com*

El equipo más caro de esta guía de compras nos sirve para ilustrar hasta donde puedes llegar... Aunque es apto exclusivamente para los bolsillos privilegiados, su rendimiento raya a la misma altura. ¡Brutal!



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-5930K (X99)
- **RAM:** 32 GB DDR4
- **GPU:** 2 x GeForce GTX Titan X
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD M.2 256 GB

INTERÉS: ■■■■■□□□□□

EQUIPOS PORTÁTIL

HASTA 1.000 €

ASUS G551JX-DM218H

Precio: 969 € **Disponible:** *www.asus.es*

Asequible, poderoso y con un delgado y sobrio diseño, el G551JX de Asus es un portátil de 15,6" capaz de ejecutar con fluidez cualquier juego actual. Integra una unidad óptica DVD 8X supermulti y conectividad WiFi AC.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-4720HQ
- **RAM:** 8GB
- **GPU:** Nvidia GTX950M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

DE 1.000 € A 1.500 €

MSI GE62 6QD-269XES HEROES EDITION

Precio: 1.299 € **Disponible:** *es.msi.com*

La última serie de portátiles gaming de MSI ha incorporado algunas ediciones como ésta, decoradas espectacularmente con el MOBA de Blizzard «Heroes of the Storm». Por supuesto, los componentes son de primera.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 16 GB
- **GPU:** NVIDIA GeForce GTX960M
- **Disco duro:** HDD 1TB + SSD 128 GB

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

DE 1.500 € A 2.000 €

DELL ALIENWARE 17 R3

Precio: 1.799 € **Disponible:** *www.alienware.es*

Introducimos uno de los modelos de la gama Alienware que sigue estando en la vanguardia del gaming portátil. Con el genial diseño de la gama, esta variante intermedia viene muy bien equipada.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 8 GB
- **GPU:** GTX970M
- **Disco duro:** HDD 1TB

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

MÁS DE 2.000 €

ACER PREDATOR G9-791 (76CD) 17,3"

Precio: 2.699 € **Disponible:** *www.acer.com*

La renovación de la línea de portátiles gaming de Acer nos trae este formidable equipo que cuenta con lo último en componentes, destacando su pantalla IPS y su sistema de sonido Predator Surround 4.2.



FICHA TÉCNICA

- **Procesador:** Intel Core i7-6700HQ
- **RAM:** 32GB RAM DDR4 SDRAM
- **GPU:** GTX 980M 4GB
- **Disco duro:** 1TB + 128 SSD

INTERÉS: ■■■■■■■■□□

micromanía te regala LA FUGA DE DEPONIA



Si eres amante de los desafíos, las grandes aventuras y de echarte unas buenas risas, nada mejor que un juegazo como éste, ¡valorado en 10 euros!

En «La Aventura de Deponia» tienes lo que todo amante de las buenas aventuras puede desear: una historia con chicha, personajes carismáticos, puzles y desafíos por doquier, unos diálogos estupendos y un sentido del humor delirante. Lo que se dice una señora aventura, a la altura de los grandes clásicos de LucasArts. ¿Quieres ayudar al torpe y algo fullero Rufus a conseguir sus sueños?

Del basurero al Cielo

Deponia es un mundo que se ha convertido en un planeta basurero. Los más pobres viven en los niveles más bajos, rodeados de desperdicios y chatarra. Los ricos y las clases altas hace tiempo se trasladaron a la ciudad de las nubes. Y de allí ha caído Goal, nadie sabe cómo, atrrizando en el basurero de la superdicie, donde se topa con Rufus, nuestro protagonista, un tipo algo grosero, macarra y sin escrúpulos, pero todo corazón, que decide ayudar a Goal a escapar de Deponia y, de paso, acompañarla tras enamorarse de ella como un tonto.

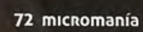
¡Explora y ríe!

Para conseguir tus objetivos tendrás que desplegar todas tus habilidades de seducción, resolver puzles tan divertidos como alocados y hablar con personajes de lo más extravagante. Una historia llena de humor y carcajadas.

> “Ayuda al torpe Rufus a escapar de Deponia y enamorar a la chica de sus sueños”



¡Estos diálogos sí que tienen miga! Las disparatadas ocurrencias de Rufus te harán soltar más de una carcajada, y sus conversaciones son de lo más delirante.







¿Será capaz Rufus de conseguir lo necesario? Explorar y localizar los objetos adecuados para reparar ciertas máquinas será una tarea prioritaria.



¿Y estos, qué querrán? Durante tu periplo por todos los rincones de la ciudad para escapar de Deponia te toparás con personajes de lo más estrafalario. No dejes de hablar con todos los que puedas para conseguir pistas en lugares inesperados.

CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «La fuga de Deponia» para la **FX Classics Store**, entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista *Micromanía*

Introduce también **tu email** para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

MM254ABM16

¿CÓMO LO DESCARGO?

REQUISITOS MÍNIMOS: **CPU:** Pentium 4 a 2.6 GHz **RAM:** 2 GB **Tarjeta 3D:** 256 MB (Radeon X700, GeForce 6600 o superiores) **Conexión:** ADSL

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR — CREAR MI CUENTA FX

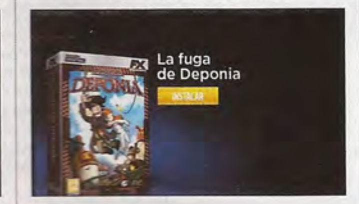
1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX

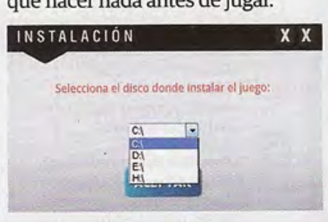
Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya tienes activa tu copia de «La fuga de Deponia». Compruébalo en "Mi Perfil"y asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «La fuga de Deponia» para acceder a tu área e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.



DARK SOULS III



¡Los Señores de la Ceniza te aguardan!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Rol/Acción
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** From Software



- **Distribuidor:** Bandai Namco
- **Nº de DVD:** 3 ■ **PVP rec:** 54,95 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.darksouls3.com/es*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Clases de personaje:** 10
- **Atributos básicos:** 9
- **Defensas básicas:** 7 (3 físicas)
- **Resistencias básicas:** 4
- **Armas/Defensas simultáneas:** 3
- **Multijugador:** Sí (multiverso cooperativo y pvp)

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 2100, AMD FX 6300
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 25 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 750 Ti, Radeon HD 7950
- **Conexión:** ADSL (activación Steam y multijugador)
- **Especial:** S.O. 64 bit

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 25 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970
- **Conexión:** Fibra Óptica



Renace en el mundo de los muertos para lograr la salvación. Pero ello te costará mucho esfuerzo y más muertes.



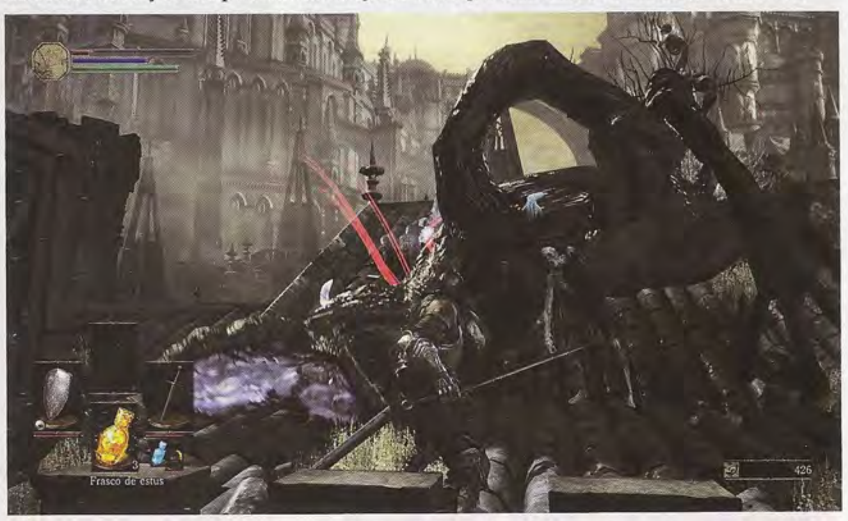
¿Estás seguro de que quieres quitarle esa espada? Bueno, no queda otra para avanzar, pero sabes que la lucha se avecina...



Más allá de Lothric empieza el verdadero juego. Si no sabes de qué hablamos, tranquilo. Te darás cuenta cuando llegues...



¡Vence a la oscuridad! ¡Busca a los Señores de la Ceniza! ¡Vuelve a morir! «Dark Souls III» es un desafío de rol y acción para los más arrojados... Aunque ahora es más accesible y equilibrado.



El horror tiene mil formas. Nunca te puedes fiar de los enemigos que encuentres, aunque parezcan débiles. Los pasos en falso se pagan con la muerte... ¡muchas veces! El desafío es brutal.

En el universo de «Dark Souls» querer es poder. Aunque cuesta. Si has jugado a los títulos anteriores, ya sabrás cuál es la esencia del juego de From: su infernal dificultad siempre ha sido la seña de identidad, pero bajo esa premisa se oculta un diseño de acción que recompensa el aprendizaje, la perseverancia, exige al jugador a analizar, probar, recordar, arriesgar y volver a empezar. Una y otra vez. Pero las anteriores entregas de «Dark Souls» en PC, con todo lo buenas que eran en su concepto y diseño venían cargadas de no poco lastre. Ports chapuceros, problemas de rendimiento, de control... Y en lo general, los desequilibrios que existían en la gestión de atributos, objetos, penalizaciones al morir que, paradójicamente, afectaban de manera negativa a la misma esencia del juego –morir y morir es la única forma de avanzar; siempre lo ha sido– acercaban a los juegos de Miyazaki a la peligrosa frontera de la frustración. Y a veces la cruzaban sin rubor. «Dark Souls 3» ha soltado, en su mayoría, todo ese lastre. ¿Es un juego perfecto? No. Pero es, sin duda, una obra maestra.

> “Entra en Lothric en busca de los Señores de la Ceniza y disponte a morir una y otra vez”

Más accesible, más jugable

La intro de «Dark Souls 3» nos lleva a un mundo, como siempre en la saga, fantasmagórico, tenebroso, terrible. Un mundo de muerte, de desolación, de penitencia, de perpetua agonía y dolor, donde las almas de los muertos no descansan y, una y otra vez, renacen para ser torturadas en una eterna pesadilla. Ahí, es donde nuestro héroe, nosotros, renacemos, para llegar a Lothric, en busca de los Señores de la Ceniza, ausentes de sus tronos.

El camino que tenemos por delante, ya lo puedes imaginar si conoces la saga: peligros sin fin, enemigos brutales, monstruos descomunales y la condena de repetir, una y otra vez, el ritual de pelear, morir, aprender, mejorar, pelear, morir... Y otra vez. Una con-

MORTAL... AUNQUE MENOS



Aunque «Dark Souls III», fiel a la saga, sigue siendo un juego en el que la muerte es lo habitual, no es menos cierto que se trata del juego más equilibrado de todas las entregas hasta la fecha, y el más accesible. No se pierde HP por muerte, podemos fijar objetivos, los frascos de estus están más equilibrados en su gestión, el PvP con los nuevos pactos añade competitividad e interacción y, en general, la jugabilidad ha mejorado. Bien por From.



Así que esto es un Vordt. ¡Tela! Tranquilo, que asusta más que otra cosa. Aunque, bueno, siendo un enemigo final, no lo subestimes. Vigila sus movimientos, apréndelos y lo vencerás.





Aunque el desequillibrio inicial entre clases es notorio, tras pocas horas de juego hasta el Marginado supera los problemas iniciales de supervivencia.

MÁS ALLÁ DE LOTHRIC

Durante las primeras horas de juego te quedas pasmado por la belleza de Lothric, la brutal ciudad fortaleza de los Señores de la Ceniza. Pero es sólo el principio...

La búsqueda de los Señores de la Ceniza te lleva a recorrer las estancias de Lothric de arriba a abajo, por todas partes, hasta que te informan de que, en realidad, no están allí...







Dejar atrás la fortaleza es sólo un pequeño paso, porque, en realidad, tras varias horas te darás cuenta de que el verdadero juego empezó justo al abandonar Lothric...



Pero... ¿por qué todos son tan grandes? No todos... Pero sí, muchos enemigos impresionan sólo por su aspecto y tamaño. No te arredres, de todos modos. La clave está en las rutinas que siguen.



dena, eso sí, de lo más dulce, absorbente y masoquistamente adictiva. «Dark Souls 3» te atrapa sin darte cuenta.

Porque desde el primer momento, en cuanto eliges tu clase entre las diez disponibles, tus armas, configuras al personaje y te lanzas al combate y a morir sin fin, es fácil darse cuenta de que From ha dado un salto cualitativo muy importante en jugabilidad y diseño.

Nuestros primeros pasos antes de llegar a Lothric, la fortaleza de los Señores de la Ceniza, nos enseñan unos menús más intuitivos, accesibles y claros. Los primeros combates, con una mayor relevancia de las esquivas, la opción de fijar objetivo, mejores contras y un control mucho más depurado y preciso nos dan también la señal de que la jugabilidad ha sido pulida –incluso en escenarios estrechos con poca capacidad de maniobra, dependiendo también del tipo de arma elegida–.

> "El combate es ahora más equilibrado, ha mejorado la jugabilidad y es más accesible"

El arsenal varía, como es habitual, entre varios tipos de armas blancas, aunque la profusión de armas de golpeo a distancia –lanzas, alabardas, etc.– parece mayor que en anteriores juegos.

La gestión de las hogueras es ahora también más directa, así como con elementos clave de inventario y habilidad, como los frascos de Estus. En suma, todo en «Dark Souls 3» en cuanto a combate, gestión, jugabilidad y control ha sufrido un importante empujón, una mejora que hace mucho más divertido todo.

Espectacular desde el primer minuto

From, además, ha conseguido en PC con esta entrega de la saga solventar la mayoría de problemas con los que se ha venido peleando en cuanto a tecnología gráfica y control anteriormente. Sí, aunque el pad sigue siendo una opción prioritaria –hasta en los menús se resaltan los botones del mando en lugar de



¡Ojo, que a distancia hacen mucho daño! Las panoplia de armas que tienes a tu disposición se repite en muchos enemigos. Así que ojo con los que tienen armas para atacar a distancia.



La oscuridad. Siempre la oscuridad... Los peligros y horrores que acechan en la oscuridad son innumerables. Camina siempre con mil ojos y, en cualquier caso, ve aprendiendo con cada muerte.

LUCHA, EXPLORA, SOBREVIVE

El desafío de «Dark Souls III» es tan enorme como se puede esperar, pero si conoces bien las claves de la supervivencia podrás llegar muy lejos, perseverando.



¡Conoce a los personajes clave del Santuario de Enlace! Podrás conseguir objetos, armas, mejoras y subir de nivel en cuanto consigas las almas necesarias.



Vende lo que no te valga, compra lo que te pueda dar ventajas. La compraventa debe ser constante para tener siempre a punto a tu personaje.



Al subir de nivel, ¿qué te interesa más potenciar? Depende de la clase de tu personaje, tu estilo de lucha, tu armamento... Aprende bien todos los atributos.



Revisa tu equipo de manera constante. Quizá llevas encimas un objeto vital que no has equipado, pudiendo conseguir una enorme mejora. Y si no vale, véndelo.



Enfréntate a enormes y mortales enemigos. Sí, al final, esta va a ser la clave para avanzar en la aventura. Y si te has pertrechado bien, tras mucho morir, lo lograrás.

las teclas– el estudio ha echado el resto para ofrecer una jugabilidad genial con teclado y ratón. Y el juego es espectacular en el apartado gráfico. Los diseños son majestuosos en escenarios, enemigos, personajes... Pero también la calidad con que aparecen en pantalla. Sombreados, iluminación, detalle, texturas en resolución ultra... Y sin unos requisitos exagerados ni impacto en el rendimiento que sea digno de consideración. Una auténtica maravilla que entran ganas de pararse a contemplar, aunque es difícil dado que al menor descuido un simple golpe te mandará de vuelta a la hoguera.

«Dark Souls 3» es un juego de rol y acción para aquellos que busquen desafíos exigentes, jugabilidad excelsa y espectáculo visual. Su narrativa es magnífica, su calidad, alucinante. No es un juego para todos, sí, pero si quieres disfrutar durante horas y poner a prueba tus habilidades, «Dark Souls 3» es tu juego. **A.P.R.**

LA REFERENCIA



DARK SOULS II

Aunque la esencia de la jugabilidad y la ambientación es la misma, «Dark Souls II» es más árido y no tan equilibrado en su conjunto. Más duro.

ALTERNATIVAS

RESIDENT EVIL 0 HD REMASTER

Nota: 82 **MM 251**

OBSCURITAS

Nota: 65 **MM 254**

NUESTRA OPINIÓN

En busca de los Señores de la Ceniza. Supera un desafío brutal de acción y rol en el mundo de los muertos, enfréntate a enemigos descomunales y terribles, y muere cientos de veces en tu aventura.

LO QUE NOS GUSTA

- Una dirección artística impresionante. Es un juego espectacular en el apartado visual. Más que nunca.
- Tremendamente jugable. Tanto en el combate como en la configuración y gestión de atributos, habilidades y objetos, ha mejorado muchísimo.
- La banda sonora es alucinante. De verdad.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Los indicadores de menús apuntan a botones de pad por defecto. Algo que en PC se debía haber adaptado.
- Podía haber sido doblado al español perfectamente. No contiene tantos diálogos para haberlo evitado.

VALORACIÓN POR APARTADOS

GRÁFICOS

SONIDO

JUGABILIDAD

DIVERSIÓN

CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

«Dark Souls III» es un juegazo, el mejor de la serie, que resuelve problemas de anteriores entregas, pule detalles, equilibra la jugabilidad y resulta, dentro de su desafío infernal, mucho más accesible para todos los jugadores. En PC, además, por fin From ha demostrado dónde puede llegar, con una versión impresionante en el apartado técnico.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 83 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 90

QUANTUM BREAK

Los experimentos (temporales), mejor con gaseosa

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

16



- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/compañía:** Remedy Ent.
- **Distribuidor:** Microsoft
- **Nº de DVDs:** Descarga Digital
- **PVP rec:** 69,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.quantumbreak.com*

LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Actos:** Cinco.
- **Nudos/Capítulos:** Cuatro.
- **Tipos de armas:** Pistolas, armas automáticas y semiautomáticas (tres simultáneas).
- **Habilidades temporales:** Seis (visión, detener tiempo, regate, escudo, explosión, aceleración)
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 970, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

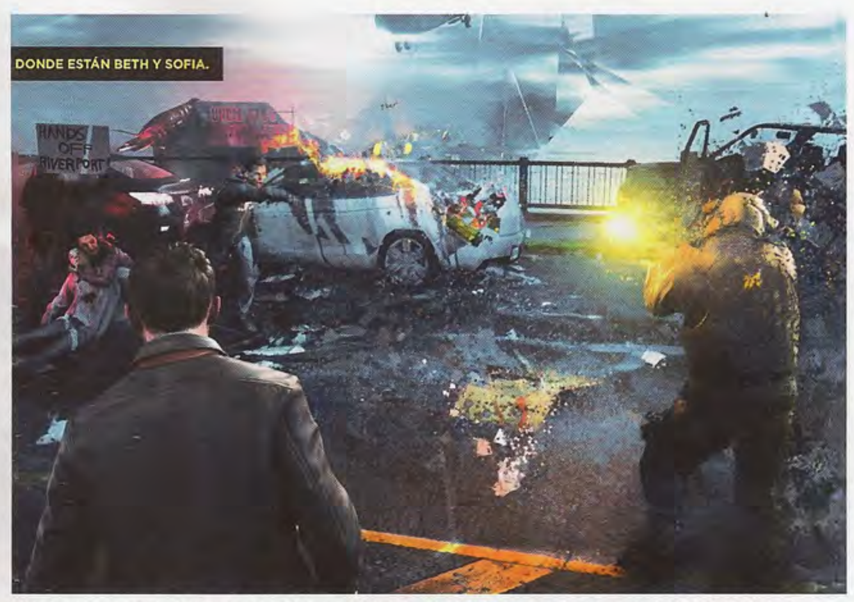
- **CPU:** Core i5 4460 a 2.7 GHz, AMD FX 6300
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 68 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 760, Radeon R7 260x
- **Conexión:** ADSL (descarga digital, tienda Windows 10 exclusiva)
- **Especial:** Sólo Windows 10 64 bit

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7 (xtreme)
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 70 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 980
- **Conexión:** Fibra Óptica (42 GB de descarga)



Y aquí está el trabajo de toda la vida de tu hermano Will. Todo el experimento se basa en la investigación de Will Joyce.



¡El tiempo está en tus manos! Un experimento de física avanzada ha concluido con la fractura del espacio tiempo y te has visto metido en medio sin comerlo ni beberlo. ¿Podrás salvar el futuro?



¿Dos Paul? ¿Cómo es posible? Paul Serene, tu amigo de toda la vida, es el responsable, con su compañía Monarch, del desastre.



¡Usa bien tus poderes en el combate! Jack posee seis habilidades especiales basadas en la manipulación del tiempo. Aprende a combinarlas al luchar contra grupos numerosos.



¡Ahí tienes una partícula de chronon! ¡Cógela! Las habilidades de Jack y sus mejoras se basan en estas partículas.

> «La manipulación del tiempo y la fractura del tejido de la realidad dominan la trama del juego»

Esta historia aún no ha tenido lugar... O sí. La verdad es que es complicado centrarse tras manipular el tiempo. Tras ver cómo pasado y futuro se confunden. Tras ver cómo absolutos desconocidos parecen reconocernos, aunque nunca los habíamos visto antes... ¿O sí? Los viajes en el tiempo son confusos, y los experimentos físicos avanzados a veces traen consecuencias nada deseables ni esperadas. Y lo que comenzó como un experimento revolucionario al que nos invita nuestro amigo Paul Serene, mandamás de Monarch Solutions, ha derivado en la posibilidad de que el universo, tal y como lo conocemos, desaparezca. Como suena. Pero mientras el experimento se llevaba a cabo, nos hemos visto afectados por esa oleada que ha fracturado el tejido del espacio tiempo, de la misma realidad, y nos ha dotado de habilidades increíbles para manipular el tiempo y, en su momento, hasta a viajar en él. ¿Salvaremos el universo o... ya lo hemos salvado?

El tiempo en tus manos

La historia de «Quantum Break» es de lo mejor que tiene el nuevo juego de Remedy. Si ya conoces los títulos anteriores del estudio, sabes que el guion es algo que siempre les preocupa especialmente y en lo que suelen poner mucho mimo. «Quantum Break» supera a todos los juegos de Remedy en ese sentido. Sin hacer mucho spoiler, lo que has leído puede bastar por ahora. Pero lo curioso del juego es cómo Remedy ha intentado combinar distintos medios para contar la historia de Jack Joyce –y de otros personajes con peso en la trama–. La mezcla de muchísimos diálogos, secuencias cinemáticas, los distintos actos en que se divide la aventura, más varios entreactos –nudos– en que el protagonismo recae sobre la némesis de Jack Joyce, Paul Serene, más cuatro capítulos de unos 20 minutos, a modo de serie de TV, que complementan y cuentan parte de la historia,

DEL CINE Y LA TV AL VIDEOJUEGO



Una de las características de «Quantum Break» es su espíritu a medio camino entre serie de TV y videojuego –aunque no llega a funcionar como eso que se llama "transmedia"–, con personajes interpretados por actores conocidos, y que han sido recreados con fidelidad en los modelos 3D, sobre todo en sus expresiones faciales. Remedy ha querido picar alto con su guión más ambicioso, lo que también se deja ver en este apartado.



Todos los enemigos tienen sus puntos débiles. Aprende cómo combatirlos para sobrevivir, sobre todo a los soldados más poderosos de Monarch, con sus armaduras y poderes temporales.





¿De quién fiarse en esta aventura? La historia del juego se desgrana en cinemáticas cuidadísimas y capítulos de imagen real, como si fuera una serie de TV.

EL OTRO LADO DE LA HISTORIA

Una característica interesante del juego es que en los entreactos -que el juego llama nudos- asumimos el papel del "villano", Paul Serene, con opciones... intrigantes.



Paul Serene pasa a lo largo del guión de amigo íntimo de Jack a convertirse en su rival, pero llamarlo villano... no es muy exacto. Los nudos desvelan sus dudas y decisiones.



Así, en la parte final de cada nudo -antes del capítulo en imagen real- Paul asume una decisión clave que inclina la narración de la trama de forma dramática. Tú eliges.



¡Combina tus poderes con las mejores armas que tengas! Los grupos de enemigos y los soldados más poderosos de Monarch no te dan opciones. La IA funciona bastante bien... contra ti.



ofrecen un conjunto que rara vez se ha visto en un juego de acción para desarrollar una narrativa compleja como la historia que cuenta «Quantum Break». Se ha definido al juego como un producto "transmedia". No es así, en realidad, pero se aproxima. Lo que ocurre es que la trama se desarrolla con caminos alternativos, dependiendo de ciertas elecciones clave en puntos de inflexión, y a veces parece que esos episodios cuadran perfectamente con las acciones desarrolladas, y otras no tanto. También es cierto que lo que ocurre a continuación parece que "desentona" algo. ¿Es, quizá, intencionado? ¿Algo guiado por los guionistas de Remedy para potenciar esas alternativas temporales en que se basa la historia? En todo caso, la trama es buena. Por momentos, muy buena. En otros, flojea algo y, de repente, ciertos personajes pierden totalmente su peso en la historia. Pero el conjunto es bueno, en líneas generales.

> “La narrativa usa entreactos basados en capítulos de imagen real, a modo de serie de TV”

Combate con todo

La base de la jugabilidad y los combates –es un shooter, recordemos– que desarrollamos con Jack se basan en sus adquiridos poderes temporales. Se basan, a su vez, en el uso de partículas chronon –desparramadas por el experimento– que nos permiten mejorarlas y conseguir seis habilidades para ralentizar o parar el tiempo –aunque sea localmente– o provocar explosiones capaces de afectar a nuestros enemigos. Lo malo es que los soldados más poderosos de Monarch ya tienen armas temporales y habilidades similares a las de Jack gracias a la tecnología desarrollada durante años. Los combates son un auténtico espectáculo, en suma... Aunque...¿Cómo pueden estar los soldados así de pertrechados, si el experimento acaba de realizarse?... ¡¿O no?!



¡Parece que el final está cerca! Y puede ser el de la aventura de Jack o el de todo el universo. Bueno, en realidad el universo se ha salvado porque estás leyendo esto... ¿O no ha sido así?



¡Todo el universo se está fracturando! Espacio y tiempo se confunden y tú -y algún que otro personajes más- eres el único capaz de moverte en esta fractura de la realidad. ¡Aprovéchalo!

¿SE PUEDE CAMBIAR EL FUTURO?

Las claves que tiene Jack para salvar el mundo -y el propio universo- y arreglar el desaguisado de la fractura del tiempo son múltiples. ¡Atento a todas ellas!



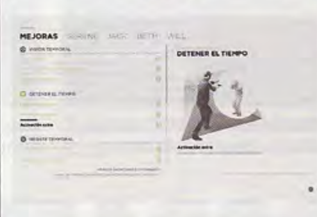
La línea de tiempo nos muestra los actos y partes de la historia, con todos los elementos ocultos en cada escenario, vitales para descubrir los secretos del guión.



Los diarios en vídeo de los personajes -Paul, Jack, Beth y Will- no son vitales para acabar el juego, pero sí desvelan partes de la trama que no quedan claras en el juego.



Los enemigos de Monarch, salvo las clases más poderosas de soldado, no son muy complicados de combatir. Lo malo es cuando se juntan muchos...



Las mejoras de las habilidades de Jack se basan en el descubrimiento de fuentes de chronon y es indispensable llevarlas al máximo para los combates finales. ¡Explora!



La Visión Temporal será unas de las habilidades que más uses, sin duda. Aprende a identificar los elementos que se destacan en el escenario al usarla.

Un port chapucero

«Quantum Break» es un juego estupendo y tiene numerosas virtudes... empañadas por fallos que no parecen tener explicación, aparte de, quizá, las prisas por hacer el port a PC de la versión de Xbox One. Todo lo que el juego debería potenciar en PC no hace más que dar problemas. Nosotros hemos tenido suerte y con unas GTX 970 y GTX 980 nos ha ido bien, excepto que no podíamos ponerlo en calidad Ultra porque se volvía injugable. Pero se nota que si intentas subir la resolución a Full HD –no digamos 4K– lo que hay es un escalado de la resolución nativa de 720 de la versión de consola. También sabemos que muchas configuraciones ni funcionan. Un desastre. Y todo, vendido en un formato inexplicable –Windows 10 64 bit, sólo descarga en la tienda online, un precio desorbitado–. Así que, mejor, espera a que baje de precio y se parchee bien. Una pena, para lo buen juego que es... **A.C.G.**

LA REFERENCIA



MAX PAYNE 3

En cuanto a uso de la ralentización de la acción, pocos juegos hay como «Max Payne 3», pero de forma más sencilla y directa que «Quantum Break».

ALTERNATIVAS

SINGULARITY

Nota: 90 — **MM 187**

TIMESHIFT

Nota: 92 — **MM 155**

NUESTRA OPINIÓN

Salva el universo manipulando el tiempo. Un experimento ha fracturado el tejido de la realidad y el universo puede colapsar. Sólo tú, gracias a tus poderes de manipulación del tiempo, puedes salvarlo.

LO QUE NOS GUSTA

- La historia es bastante buena; y la narrativa, mezclando cinemáticas y capítulos de imagen real, combina bien con las elecciones hechas en el juego.
- Los poderes temporales combinados ofrecen secuencias de combates de lo más espectacular.
- La dirección artística es realmente buena.

LO QUE NO NOS GUSTA

- Da problemas, tiene incompatibilidades y exige un PC exageradamente potente. El port no es bueno.
- Sólo para Windows 10 (64 bit) y descarga en exclusiva en su tienda online. El precio es un disparate.

VALORACIÓN POR APARTADOS

- GRÁFICOS
- SONIDO
- JUGABILIDAD
- DIVERSIÓN
- CALIDAD/PRECIO

MODO INDIVIDUAL

Mejor juego de lo que parece, lleno de buenas ideas -a veces no lo bastante explotadas–, con una historia interesante y personajes atractivos, magníficamente interpretados por estupendos actores. Falla el port, que no explota bien el potencial técnico del PC y en algunas configuraciones provoca grandes problemas. Y el precio es absuuurdo...

LA NOTA 80

METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 33

METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 66



Zergs, Dominio Terran, el emperador en peligro... Sí, Blizzard trae nueva vida al universo «StarCraft II» con «Nova: Operación Sigilo», un pack triple de nueve misiones individuales, con el primer pack ya disponible.



Algunas misiones de este primer pack apuestan más por la acción que por la estrategia. ¿Sobrevivirás?



Rescatar a tus compañeros fantasmas es uno de tus primeros objetivos, aunque Nova es la clave.



Los Zerg siguen en pie de guerra. Pero hay una nueva facción en liza: los Defensores del Hombre.



¡No dejes que te vean! Las habilidades de Nova le permiten pasar desapercibida... casi siempre.

STARCRAFT II NOVA: OPERACIÓN SIGILO

El Dominio Terran está en peligro...



ALTERNATIVAS

GREY GOO
Nota: 90 — MM 245

XCOM 2
Nota: 90 — MM 252

FICHA TÉCNICA

16

- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos y voces)
- **Estudio/compañía:** Blizzard
- **Distribuidor:** Activision Blizzard
- **Nº de DVDs:** No aplicable (Descarga digital)
- **PVP rec:** 14,99 € (3 packs) 7,49 € cada pack por separado
- **Lanzamiento:** Disponible pack 1
- **WEB:** *eu.battle.net/sc2/es/*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2, Athlon 64 X2 5600+
- **RAM:** 2 GB
- **Disco Duro:** 30 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 7600 GT, Radeon HD 2600 XT

Tres packs de misiones de aparición episódica –ahora está disponible el primero; los siguientes llegarán a final de año– que ofrecen nueve misiones nuevas para el universo «StarCraft II» forman lo que Blizzard ha bautizado como «Nova: Operación Sigilo». En esta ocasión, Blizzard apuesta por el juego individual y nuevos protagonista, con Nova Terra, fantasma psiónica del Dominio, como personaje destacado y que da nombre a este triple pack.

El primer pack y sus tres misiones nos presentan a la nueva protagonista, Nova, en una situación desconcertante. Despierta en un lugar desconocido, sin recordar qué hace allí ni cómo ha llegado, para descubrir de forma inesperada que está en peligro y debe escapar. Este prólogo, en que Nova nos presenta alguna de sus habilidades –como su invisibilidad– nos lleva al rescate de tres fantasmas compañeros de la protagonista y a un final de misión un tanto... diferente, en una secuencia que es más propia de un juego de acción que de uno de estrategia.

Una nueva facción

A medida que avanza la historia descubrimos la existencia de una facción Terran desconocida, los Defensores del Hombre, que parecen estar detrás del secuestro de Nova y de lo que parece el comienzo de una nueva gran guerra que pretende acabar con el reinado de Valerian Mengsk.

Los fans de «StarCraft II» tienen con «Nova: Operación Sigilo», nuevas aventuras que llevarse al disco duro en una campaña individual de nueve misiones divididas en tres packs que se pueden comprar de una vez o por separado. Este primer pack nos ofrece un par de misiones realmente buenas y un prólogo un tanto descafeinado, pero original. Lo bueno es que no es necesario tener la trilogía. De hecho, con el «StarCraft II Starter Edition» es suficiente, con lo que lo único a pagar es el precio de las misiones aunque, eso sí, podía haber sido más asequible teniendo en cuenta que tampoco es una barbaridad de contenido nuevo. Los fans y completistas de la saga lo encontrarán interesante, aunque habrá que esperar a ver qué ofrecen los dos packs restantes. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

El primer pack de «Nova: Operación Sigilo» ofrece ideas y novedades interesantes, aunque no acaba de explotarlas del todo. Eso sí, si eres fan de la saga y completista, seguro que te gusta.

LA NOTA **76**

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 83 — METACRITIC MEDIOS LA NOTA 72



¡Hay que moverse antes de que recibas una bala! ¡Y es una descripción literal! «SUPERHOT» es el "shooter" en que el tiempo -y la acción- avanza cuando te mueves. Y hay que pensarse mucho hacia dónde ir, en serio...



Una de las opciones más atractivas es grabar tu "coreografía" vencedora y subirla a Internet. ¡Presume!





Pistolas, rifles, bates, katanas... Usa todo lo que tengas a tu alcance para eliminar a los enemigos.

SUPERHOT

¡Muévete para sobrevivir!



ALTERNATIVAS

THE DIVISION
Nota: 86 **MM 253**

FAR CRY PRIMAL
Nota: 81 **MM 253**

FICHA TÉCNICA

12

- **Género:** Acción
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** SUPERHOT Team
- **Distribuidor:** Avance
- **Nº de DVDs:** 1
- **PVP rec:** 19,99 € (ed. física)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *superhotgame.com*

Imágenes, protótipo del juego...

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Quad Q6600 2.4 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco duro:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 650 (1 GB)

Podríamos decir que «SUPERHOT» engancha. Y sería cierto. También podríamos decir que es innovador. Y también lo sería. Incluso podríamos decir que «SUPERHOT» es el "shooter" más revolucionario que hemos visto en años. Y seguiríamos en las mismas. Pero si tuviéramos que decir algo que es «SUPERHOT» y que no es ningún otro juego del género es... ¡hipnótico! Por su diseño. Por su estética minimalista. Por su forma de plantear la rejugabilidad. Por su audio. SUPER. HOT,. SUPER. HOT. SUPER. HOT. Cuando esa cantinelas se repite unas cuantas veces te quedas atrapado en el mundo de uno de los títulos indie más sorprendentes que te puedes echar a la cara hoy en PC.

La premisa de «SUPERHOT» es, realmente, sencilla. Tanto que asusta, porque a nadie se la había ocurrido antes: el tiempo avanza cuando te mueves. Si no lo haces, la acción va a una velocidad hiperlenta y para que un disparo enemigo te alcance o uno tuyo haga lo propio con un enemigo, puede pasar bastante tiempo.

Leeento... ¡Y rápido!

«SUPERHOT» es un shooter diseñado como un metajuego –una simulación dentro de un juego en una estética que combina menús y SS.OO. de hace más de 20 años, con una historia curiosa de hackers y programadores–. Pero es la acción de ese metajuego, lo que es «SUPERHOT» en realidad, y lo que engancha de lo lindo sin que te des cuenta. Parece un juego simple, pero no es fácil en muchos de sus niveles, porque los enemigos pueden aparecer por sorpresa por todas partes. Y disparan, golpean y, si pueden, te lanzan objetos. Tú puedes hacer lo mismo, hasta desarmarlos y usar sus armas contra ellos. Y siempre teniendo en cuenta que cualquier movimiento implica que el tiempo avance. Y si te mueves rápido, sin pensar, es fácil que no dures mucho. Un nivel se puede resolver en pocos segundos, y si la "coreografía" mortal es buena puedes grabarla y subirla al "Killstagram" –no es broma.

«SUPERHOT» no es largo, pero tiene varios modos y un montón de extras molones que, amén de su genial diseño, lo convierten en una joya de coleccionista. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

«SUPERHOT» logra algo de lo que muy, muy pocos juegos de acción puede presumir: innovar en el género. La idea es simple, pero los resultados son sensacionales y la rejugabilidad es total.





METACRITIC USUARIOS



METACRITIC MEDIOS





La Nosthstar IV ha sufrido un desastre en órbita. Somos la comandante Alex Oshima y debemos sobrevivir como sea. Reactivar las cuatro áreas de la Northstar IV será obligatorio para lograrlo.



Recupera objetos, tarjetas y reinicia la estación. Sólo así podrás sobrevivir al desastre orbital.





Los escombros en órbita de cada área de la estación nos descubren entradas, salidas y objetos útiles.



La narrativa de «Adr1ft» utiliza elementos textuales y auditivos para contarnos la historia de la tripulación.



Nuestros compañeros no han tenido tan buena suerte. Pero sólo hemos encontrado un cadáver...

ADR1FT

¡Perdida en el espacio!

ALTERNATIVAS

ALIEN: ISOLATION
Nota: 95 — **MM 237**

ELITE: DANGEROUS
Nota: 88 — **MM 240**

FICHA TÉCNICA

12

- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** THREE ONE ZERO
- **Distribuidor:** 505 Games
- **Nº de DVDs:** No aplicable (Descarga digital)
- **PVP rec:** 19,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.adr1ft.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Quad Q9550 2.83GHz, Phenom 9850 a 2.5 GHz
- **RAM:** 8 GB
- **Disco Duro:** 6 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 650 (2 GB), Radeon HD 7770 (2 GB)

Es Julio de 2037 y la comandante Alex Oshima recobra el conocimiento para descubrir la terrible realidad: está flotando entre los escombros de la estación espacial Northstar IV, de la compañía Hardiman. No recuerda qué ha pasado, pero el desastre es total.

Las cuatro áreas de la estación –Spiritus, Vocalis, Mobilis y Solaris– están inutilizadas. En varios casos, completamente desconectadas del área central. Los sistemas de supervivencia no funcionan, el oxígeno del traje de Alex empieza a agotarse y su capacidad de movimiento, basado en la expulsión del propio oxígeno, se reduce peligrosamente. Es hora de no perder los nervios y pensar friamente si es que quiere sobrevivir, porque parece que el resto de la tripulación ha tenido peor suerte que ella...

El atractivo punto de partida de «Adr1ft» es el origen de lo que el estudio responsable del juego ha querido llamar "first person experience" o FPX, para definirlo y singularizarlo. Con decir que es una aventura de supervivencia espacial habría bastado, pero el hecho es que «Adr1ft» es uno de los primeros títulos aparecidos que han sido desarrollados pensando en la RV –Oculus, aunque habrá en breve versión de HTC Vive– y aunque es perfectamente jugable sin este periférico, toda la ambientación y el realismo que ofrece se potencia con un casco de Realidad Virtual.

Primero sobrevivir, luego investigar

La esencia de «Adr1ft» se resume en recoger oxígeno para mantenernos vivos, movernos –despacio– en gravedad cero, evitar escombros, activar cada una de las cuatro áreas de la estación –reiniciando el ordenador de cada una– y esperar al rescate.

La jugabilidad se basa en el realismo y la ambientación, en investigar una historia que se narra en base a emails de la tripulación y algún elemento que aporta un toque de misterio y en hacer, sí, cuatro veces –casi– lo mismo. Es entretenido, pero corto. Interesante, pero parece casi una demo pensada para la RV, y es esa sensación de agobio constante por la falta de oxígeno su mayor atractivo. Podía haber dado más de sí. **A.P.R.**

NUESTRA OPINIÓN

«Adr1ft» se podría incluir perfectamente como juego de regalo con cualquier periférico de RV para mostrar sus posibilidades, aunque como juego de aventura y exploración es bastante limitado.



METACRITIC USUARIOS — LA NOTA 53 | METACRITIC MEDIOS — LA NOTA 66



¿Estás segura de que quieres entrar? Sarah acaba de recibir como herencia de su difunto tío una espectacular mansión campestre. Lo malo es que no tiene ni idea de lo que le espera dentro, en la oscuridad.



Una linterna que se come las pilas que da gusto y unas cerillas te ayudan a orientarte por las estancias.





Los puzles son muy interesantes. Sin duda, son lo mejor del juego, aunque el diseño global es "regulero".

OBSCURITAS

¡Que alguien encienda una luz!

ALTERNATIVAS

RESIDENT EVIL 0 HD
Nota: 82 **MM 251**

WHITE NIGHT
Nota: 82 **MM 242**

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Aventura/Survival Horror
- **Idioma:** Español (textos)
- **Estudio/compañía:** VIS Games/Ravenscourt
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** 1
- **PVP rec:** 19,99 €
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *obscuritas.ravenscourt-games.com*

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** AMD/Intel a 2.8 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Disco Duro:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 670

Los tres capítulos de «Obscuritas» van de menos a más. Y de más a menos. En lo primero, lo hace en cuanto se refiere a sensación de agobio, puzles y su complejidad, un tanto de angustia –moderada, la verdad– y un poco de frustración. En lo segundo, en cuanto a la luz y las herramientas disponibles para proporcionarla. Y es que «Obscuritas» es uno de esos juegos que, en la línea de títulos como «Penumbra» o «Amnesia», te lanzan a un entorno hostil, aunque al comienzo no lo parezca, te deja sin armas y te pone en la tesitura de sobrevivir a trampas, monstruos extraños que te acosan y, como fin, descubrir el secreto que rodea a la mansión que te ha legado tu tío –bueno, el de Sarah, la protagonista del juego– para lo que has de explorarla hasta el último rincón, en una historia que se mueve a caballo entre la pesadilla y la aventura, con la oscuridad como principal protagonista. Sí, más que Sarah.

Más allá de la mansión

«Obscuritas» deja su esencia bien a las claras en su propio nombre. Más allá de las estancias principales de la mansión heredada, debes encontrar llaves y resortes para abrir puertas y explorar una mansión en la que cabe mucho más de lo que parece. ¿Es, acaso, todo una pesadilla? Además de la exploración, se nos somete a la resolución de muchos y buenos puzles, eso hay que reconocerlo, jugando con nosotros, además, con el uso muy, muy limitado de recursos para alumbrarnos a través de esa dominante y agobiante oscuridad. Una linterna con unas pilas que duran menos que suspiro, y unas cerillas para encender las escasas velas que encontraremos son nuestro arsenal. Eso, y no agobiarnos intentando no quedarnos cegatos.

«Obscuritas» tiene buenas ideas, y mientras algunas se resuelven muy bien, otras lo hacen bastante mal y acaba siendo frustrante: un monstruo invisible que has de identificar por el sonido y que aparece de forma casi aleatoria, puntos de control mal dispuestos, trampas que no sabes porqué se activan, etc. Además, el rendimiento en un PC potente es discreto, lo que no ayuda en la jugabilidad. En suma, un buen juego que podía haber sido mejor. **A.C.G.**

NUESTRA OPINIÓN

Buenas ideas, excelentes puzles y un diseño global con muchos altibajos, que en ocasiones es muy satisfactorio y en otras resulta frustrante. Si te van los "survival" y tienes buena vista, te gustará.



LA NOTA 65

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 33 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 64

OPORTUNIDADES



THE CREW: COMPLETE EDITION

El enorme mundo online de velocidad «The Crew» está disponible en una edición digital que reúne todos los paquetes de contenido lanzados. Su precio es de 69,99€, pero la tienda online de Ubisoft (shop.ubi.com) nos la ofrece por solo 41,99€.



STAR WARS: BATTLEFRONT

Era de esperar que el juego de acción online de DICE moderase su precio... Si el mes pasado la versión física estaba en oferta, en Game.es, ahora puedes encontraro en Xtralife por 41,99€ lo que sigue suponiendo un ahorro considerable sobre los 59,99 € estándar.



ASSASSIN'S CREED CHRONICLES TRYLOGY

Paralelamente a los «Assassin's Creed» regulares, la saga «Chronicles» ha visitado China, Rusia y la India... Si te has perdido estas aventuras, ahora puedes vivirlas en un pack que reúne la trilogía por 18,74€ en la tienda shop.ubi.com.



SEBASTIEN LOEB RALLY EVO

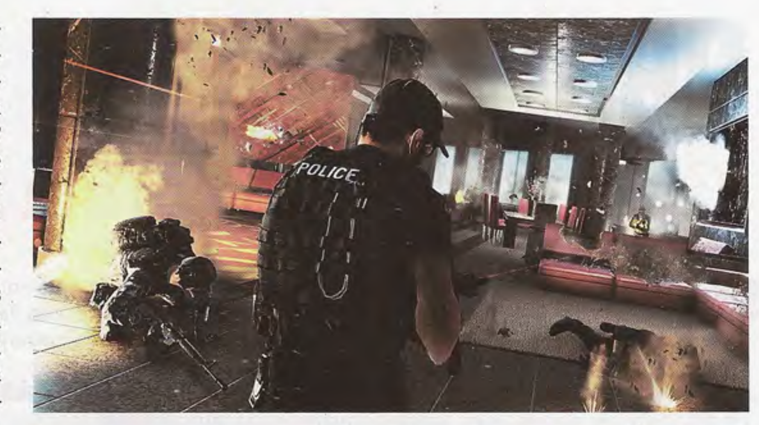
Los estudios de Milestone -especialistas en juegos de velocidad- completaron su simulador de rally, basado en la figura del campeón Sébastien Loeb, a comienzos de este año. Ahora, la edición física se pone de oferta y está disponible en tiendas Game por 19,95€.



BATTLEFIELD HARDLINE

¡Campo de batalla urbano!

Todos, de pequeños, hemos jugado a eso de policías y ladrones, y hemos participado en ambos bandos. ¿Te acuerdas? «Battlefield: Hardline» consiste en eso mismo... ¡Pero a lo grande y sin ponerte perdido con la hierba! La serie «Battlefield» corría el riesgo de estancarse sin una renovación y EA confió en los estudios de Visceral Games para llevarla a cabo. Así «Hardline» cambió la ambientación bélica de la guerra moderna por la guerra en las calles de Miami y Los Ángeles.





Guerra al crimen

Asumiendo el papel del detective Nick Mendoza, la campaña individual recorre lo que podría ser una serie policiaca, con abundancia de tiroteos, persecuciones, terroristas, situaciones con rehenes, bombas, etc. Todo ello con un veloz ritmo narrativo. Diriges a un equipo de agentes para obtener pistas, conseguir órdenes de registro y arrestar a posibles informantes. Pero a lo largo de la campaña te encontrarás con topos y polis corruptos. Lamentablemente, los fallos en la IA de los enemigos y que lo interesante tarda en arrancar empañaron su lanzamiento.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **PVP Rec:** 19,95 € (Edición Estándar Origin)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 243 (Mayo 2015)
- **Estudio/compañía:** Visceral / DICE
- **Distribuidor:** EA
- **Nº de DVDs:** 2 (Descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *www.battlefield.com/es_ES/hardline*

18

LA NUEVA NOTA

No es el mejor «Battlefield», pero el cambio de aires, con una notable dirección artística, aporta novedades tácticas y de acción interesantes. Aparte, tras los parches de corrección la IA es un poco más potable.



METACRITIC USUARIOS LA NOTA 37

METACRITIC MEDIOS LA NOTA 71

THE VANISHING OF ETHAN CARTER

Los espíritus acechan en el bosque de los misterios







Nadie tenía del todo claro cómo iba a ser este juego que sus autores definían como una "historia de misterio en primera persona". Mantener la atmósfera de suspense parecía tener la máxima prioridad en su diseño, lo que abría muchos interrogantes y, al mismo tiempo, alimentaba nuestra fascinación por él.

La historia envía a nuestro protagonista, Paul Prospero –un investigador de lo paranormal– a un remoto y solitario valle para investigar la desaparición del pequeño Ethan, explorando. ¿No sería su desarrollo demasiado lento? Pero al analizar «The Vanishing of Ethan Carter», descubrimos que, con una impecable narración, una aventura podía confiar toda su jugabilidad en la exploración y resultar genial.

Cuando menos es más

«The Vanishing» logra mantener su atmósfera de suspense casi sin alteraciones, sin interrumpir la narración, interviniendo lo menos posible... Nos desvela un relato de fantasmas que puede evocar tanto las obras de H.P. Lovecraft como la escenografía de las películas de David Lynch. En resumen, una joya.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

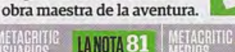
- **Género:** Aventura
- **PVP Rec:** 9,95 € (por confirmar)
- **Idioma:** Castellano (textos y manual) Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 237 (Nov. 2014)
- **Estudio/compañía:** The Astronauts
- **Distribuidor:** Badland
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *ethancartergame.com*

18

LA NUEVA NOTA

Un precioso entorno inmersivo, en el que se respira una atmósfera de misterio con fantasmas y oscuros secretos... El juego de «The Astronauts» es elegantemente sutil, una obra maestra de la aventura.







METACRITIC MEDIOS

ANNO 2205 STANDARD EDITION

Colonización planetaria próspera

La humanidad por fin está en paz, es próspera y se ha establecido en la Luna con éxito, pero pronto surge el conflicto y –como si no hubiera pasado nunca– las colonias selenitas se revelan contra la Tierra imponiendo un boicot y amenazando con atacar. ¡Se han declarado independientes! El gobierno terrestre está en tus manos y, como esto es un juego de estrategia de gestión te toca a ti lidiar con la crisis.

A partir de aquí, «Anno» te desafía a reestablecer la prosperidad de la Tierra construyendo y reuniendo recursos en una campaña más lineal de lo acostumbrado pero también más accesible.





INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Acción
- **PVP Rec:** 39,99€
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 250 (Enero 2016)
- **Estudio/compañía:** Blue Byte / Ubisoft
- **Distribuidor:** Ubisoft
- **Nº de DVDs:** 2 (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **WEB:** *anno-game.ubi.com/anno2205/es-ES/home*

7

LA NUEVA NOTA

«Anno 2225» viene a ser un nuevo comienzo de la popular saga de Blue Byte que con un aspecto gráfico intachable, rebaja su tradicional profundidad para resultar más sencillo y tentar a nuevos jugadores.

LA NOTA 76

METACRITIC USUARIOS LA NOTA 59 | METACRITIC MEDIOS LA NOTA 72

SERIES CLÁSICAS

AVANCE	
Gas Guzzlers Extreme	19,95 €
BADLAND GAMES	
Crimes & Punisments - Sherlock Holmes	29,95 €
Motorclycle Club	29,95 €
Pack Deponia (1 y 2) Gold	24,95 €
Parzer Tactics HD	24,95 €
BANDAI NAMCO	
Dark Souls II GOTY Scholar of the First Sin	29,95 €
Enemy Front	9,95 €
Grid Autosport Black (Limited Edition)	19,95 €
Lords of the Fallen	19,95 €
The Banner Saga	4,95 €
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	9,95 €
Crysis 3	9,95 €
Dead Space	7,95 €
Dead Space 2	9,95 €
Dead Space 3	9,95 €
Mass Effect	9,95 €
Mass Effect 2	9,95 €
Mass Effect 3	9,95 €
Medal of Honor	9,95 €
Medal of Honor Warfighter	9,95 €
Need for Speed - Most Wanted	9,95 €
Origin Bundle Pack Acción Definitivo (Battlefield 4, Mass Effect 3, Dead Space 3, Medal of Honor)	39,95 €
SimCity 4 Deluxe	9,95 €
Trilogía Crysis	39,95 €
Trilogía Mass Effect	39,95 €
Ultima IX Ascension	4,95 €
FX INTERACTIVE	
Drive Simulators 2015	19,95 €
Flight Simulators 2015	19,95 €
History Empires Anthology	9,95 €
La Colección de Simuladores 2015	19,95 €
La Conquista de América (Pack)	14,95 €
Master of Games Anthology Deluxe (Pack)	14,95 €
KOCH MEDIA	
Dead Island Double Pack	9,95 €
Escape Dead Island	19,95 €
Lara Croft & the Temple of Osiris Edición Coleccionista	19,95 €
Metro Last Light Limited Edition	4,95 €
Metro Redux	19,95 €
Risen 3	9,95 €
Ryse - Son of Rome	14,95 €
Sacred 3	29,95 €
Saints Row IV Game of the Century Edition	9,95 €
Saints Row Re-Elected & Gat Out of Hell	19,95 €
Sleeping Dogs Definitive Edition (Edición Limitada)	14,95 €
The Evil Within	29,95 €
Wildstar	4,05 €
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2015	19,95 €
MERIDIEM GAMES	
Divinity Original Sin	34,95 €
Europa Universalis IV	19,95 €
Omerta Gold Edition	4,95 €
Tropico (Dictator Pack)	9,95 €
Tropico 5	19,95 €
MICROSOFT	
Alan Wake's American Nightmare	8,95 €
SEGA	
Alien: Isolation (Edición Ripley)	29,95 €
Company of Heroes 2	19,95 €
Company of Heroes 2: Ardennes Assault	19,95 €
Football Manager 2015	19,95 €
NBA 2K15	19,95 €
UBISOFT	
Assassin's Creed III - Special Edition	196,99 €
Assassin's Creed Unity - Special Edition	39,99 €
Fallout 3 GOTY	9,95 €
Fallout New Vegas Ultimate Edition	9,95 €
Might & Magic: Heroes III HD Edition	14,95 €
South Park: La Vara de la Verdad	24,95 €
Splinter Cell	4,95 €
The Crew	29,95 €
The Elder Scrolls IV Oblivion Edición 5º Aniversario	14,95 €
Watch Dogs - Special Edition	29,95 €
WARNER BROS.	
La Tierra Media - Sombras de Mordor	24,95 €
Mad Max	3 €

SELECCIÓN DEL LECTOR

La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

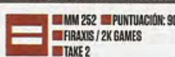
ESTRATEGIA

Tras entrar como una exhalación, «XCOM 2» se ha asentado en lo más alto de la lista. Sus seguidores intentan seguirle, pero se mantiene a distancia. Eso sí, no hay cambios en las posiciones del top 5.



1 XCOM 2

43% de las votaciones

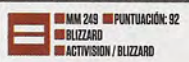


MM 252 PUNTUACIÓN: 90
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2



2 STARCRAFT II LEGACY OF THE VOID

30% de las votaciones



MM 249 PUNTUACIÓN: 92
BLIZZARD
ACTIVISION / BLIZZARD



3 CIVILIZATION V BEYOND EARTH

11% de las votaciones

MM 237 PUNTUACIÓN: 96
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2

4 HEARTHSTONE

9% de las votaciones

MM 230 PUNTUACIÓN: 98
BLIZZARD
ACTIVISION BLIZZARD

5 XCOM ENEMY WITHIN

7% de las votaciones

MM 226 PUNTUACIÓN: 96
FIRAXIS / 2K GAMES
TAKE 2

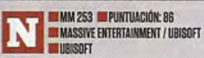
ACCIÓN

Donde sí que nos encontramos con movimientos -y era de esperar- es en la acción tras la llegada de «The Division». Sube a lo más alto, y los cambios continúan más abajo.



1 TOM CLANCY'S THE DIVISION

40% de las votaciones



N
MM 253 PUNTUACIÓN: 86
MASSIVE ENTERTAINMENT / UBISOFT
UBISOFT

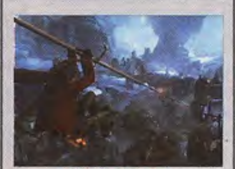


2 GRAND THEFT AUTO V

33% de las votaciones



MM 243 PUNTUACIÓN: 98
ROCKSTAR
TAKE 2



3 RISE OF THE TOMB RAIDER

18% de las votaciones

MM 252 PUNTUACIÓN: 90
EIDOS / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA

4 STREET FIGHTER V

6% de las votaciones

MM 252 PUNTUACIÓN: 65
CAPCOM
KOCH MEDIA

5 FAR CRY PRIMAL

3% de las votaciones

N
MM 253 PUNTUACIÓN: 81
UBISOFT MONTREAL / UBISOFT
UBISOFT

AVENTURA

Aunque «Life is Strange» se mantiene en lo más alto, hay interesantes novedades, la llegada de «The Guest», y cambios en las posiciones del resto de la lista. ¡La aventura está viva!



1 LIFE IS STRANGE

41% de las votaciones

MM 253 PUNTUACIÓN: 89
DONTNOD / SQUARE ENIX
KOCH MEDIA



2 THE GUEST

27% de las votaciones

N
MM 253 PUNTUACIÓN: 80
TEAM GOTHAM / 505 GAMES
505 GAMES



3 STASIS

16% de las votaciones

MM 248 PUNTUACIÓN: 81
THE BROTHERHOOD/DAEDALIC
MERIDIEM

4 RESIDENT EVIL 0 HD REMASTER

10% de las votaciones

MM 251 PUNTUACIÓN: 82
CAPCOM
KOCH MEDIA

5 AGATHA CHRISTIE THE ABC MURDERS

6% de las votaciones

MM 252 PUNTUACIÓN: 81
ARTEFACTS STUDIOS / MICROÏDS
MERIDIEM

ROL

¿Novedades? No en cuanto a nombres, pero sí hay alternancia en lo más alto, con «Fallout 4» y «the Witcher 3» intercambiando posiciones. A continuación, todo igual.



1 FALLOUT 4

42% de las votaciones

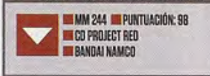


MM 249 PUNTUACIÓN: 94
BETHESDA GAME STUDIOS / BETHESDA
KOCH MEDIA



2 THE WITCHER 3 WILD HUNT

30% de las votaciones



MM 244 PUNTUACIÓN: 98
CD PROJECT RED
BANDAI NAMCO



3 PILLARS OF ETERNITY

15% de las votaciones

MM 243 PUNTUACIÓN: 94
OBSIDIAN / PARADOX
MERIDIEM

4 DRAGON'S DOGMA DARK ARISEN

11% de las votaciones

MM 251 PUNTUACIÓN: 88
CAPCOM
KOCH MEDIA

5 DRAGON AGE INQUISITION

2% de las votaciones

MM 239 PUNTUACIÓN: 94
BIOWARE /EA
EA

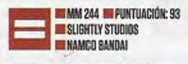
VELOCIDAD

Cuando creíamos que la carrera iba a continuar con los mismos participantes, un "novato" se ha colado casi hasta arriba. «NFS» sube a la segunda posición, pero «Project CARS» está intratable como líder.



1 PROJECT CARS

39% de las votaciones



MM 244 PUNTUACIÓN: 93
SLIGHTLY STUDIOS
NAMCO BANDAI



2 NEED FOR SPEED

32% de las votaciones

N
MM 253 PUNTUACIÓN: 82
GHOST GAMES / ELECTRONIC ARTS
ELECTRONIC ARTS



3 DIRT RALLY

18% de las votaciones

MM 251 PUNTUACIÓN: 86
CODEMASTERS
CODEMASTERS

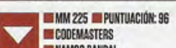
4 GRID AUTOSPORT

8% de las votaciones

MM 235 PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

5 F1 2013

3% de las votaciones



MM 225 PUNTUACIÓN: 96
CODEMASTERS
NAMCO BANDAI

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS

Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid



El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

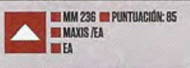
SIMULACIÓN

La lista de la simulación ha tenido un comportamiento casi idéntico a la del rol, con intercambio de las dos primeras posiciones, pero con la variación de un nuevo nombre por abajo...



1 LOS SIMS 4

35% de las votaciones

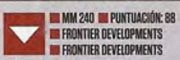


- MM 236 ■ PUNTUACIÓN: 85
- MAXIS /EA
- EA



2 ELITE: DANGEROUS

32% de las votaciones

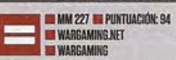


- MM 240 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FRONTIER DEVELOPMENTS
- FRONTIER DEVELOPMENTS



3 WORLD OF WARPLANES

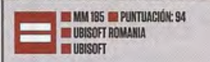
19% de las votaciones



- MM 227 ■ PUNTUACIÓN: 94
- WARGAMING.NET
- WARGAMING

4 SILENT HUNTER 5

9% de las votaciones



- MM 185 ■ PUNTUACIÓN: 94
- UBISOFT ROMANIA
- UBISOFT

5 WORLD OF WARSHIPS

5% de las votaciones

N

- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 90
- LESLA STUDIOS / WARGAMING
- WARGAMING

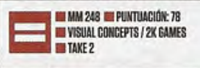
DEPORTIVOS

Y sí, en el mundo deportivo todo sigue igual. La saga « NBA 2K» no sólo lídera... ¡domina! Por detrás, el fútbol a mucha distancia con distintas variantes del deporte. ¡La NBA manda!



1 NBA 2K16

35% de las votaciones

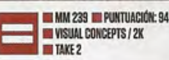


- MM 248 ■ PUNTUACIÓN: 78
- VISUAL CONCEPTS / 2K GAMES
- TAKE 2



2 NBA 2K15

31% de las votaciones

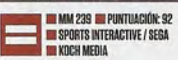


- MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 94
- VISUAL CONCEPTS / 2K
- TAKE 2



3 FOOTBALL MANAGER 2015

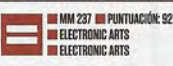
19% de las votaciones



- MM 239 ■ PUNTUACIÓN: 92
- SPORTS INTERACTIVE / SEGA
- KOCH MEDIA

4 FIFA 15

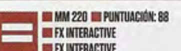
10% de las votaciones



- MM 237 ■ PUNTUACIÓN: 92
- ELECTRONIC ARTS
- ELECTRONIC ARTS

5 FX FÚTBOL

5% de las votaciones



- MM 220 ■ PUNTUACIÓN: 88
- FX INTERACTIVE
- FX INTERACTIVE

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA

1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
36% de las votaciones	34% de las votaciones	30% de las votaciones
COMENTADO EN MM 131	COMENTADO EN MM 37	COMENTADO EN MM 42
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 92
FIRAXIS	ENSEMBLE STUDIOS	PYRO STUDIOS

ACCIÓN

1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
47% de las votaciones	24% de las votaciones	19% de las votaciones
COMENTADO EN MM 119	COMENTADO EN MM 80	COMENTADO EN MM 156
PUNTUACIÓN: 98	PUNTUACIÓN: 86	PUNTUACIÓN: 98
VALVE	REMEDY ENTERTAINMENT	CRYTEK

AVENTURA

1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
37% de las votaciones	36% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 47	COMENTADO EN MM 42	COMENTADO EN MM 139
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 85	PUNTUACIÓN: 90
LUCASARTS	LUCASARTS	FUNCOM

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER NIGHTS	3. ULTIMA VII
40% de las votaciones	33% de las votaciones	27% de las votaciones
COMENTADO EN MM 135	COMENTADO EN MM 50	COMENTADO EN MM 63
PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 91	PUNTUACIÓN: 97
BETHESDA SOFTWORKS	BIOWARE	ORIGIN

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIMITED	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
39% de las votaciones	36% de las votaciones	25% de las votaciones
COMENTADO EN MM 147	COMENTADO EN MM 133	COMENTADO EN MM 87
PUNTUACIÓN: 96	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 90
EDEN GAMES	CODEMASTERS	MICROPROSE

SIMULACIÓN

1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
38% de las votaciones	36% de las votaciones	26% de las votaciones
COMENTADO EN MM 148	COMENTADO EN MM 83	COMENTADO EN MM 108
PUNTUACIÓN: 94	PUNTUACIÓN: 90	PUNTUACIÓN: 90
UBISOFT / UBISOFT	1C / MADDOX GAMES	EAGLE DYNAMICS

DEPORTIVOS

1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
44% de las votaciones	33% de las votaciones	23% de las votaciones
COMENTADO EN MM 88	COMENTADO EN MM 62	COMENTADO EN MM 66
PUNTUACIÓN: 92	PUNTUACIÓN: 95	PUNTUACIÓN: 86
SEGA	SENSIBLE SOFTWARE	DINAMIC

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.

GAME

Selección GAME Premium PC



Impresora 3D M3D

¿Imprimir tus propios modelos en 3D, por menos dinero del que piensas y con un diseño tan elegante? Sin duda, la M3D es tu impresora 3D...

589,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Fuente de alimentación externa de 220V y cable USB incluido.
- Peso: 1kg.
- Dimensiones: cubo de 185mm de lado.
- Dimensiones de área de impresión: 116mm de altura, área de 109mm x 113mm (por encima de 74mm, área de 91mm x 84mm).
- Base de impresión: autonivelante, reemplazable y no calentada.
- X / Y resolución de posicionamiento: 15 micras.
- Capa de resolución: 50 a 350 micras (150-250 micras de resolución para la mejor calidad).
- Boquilla reemplazable de 0,35mm.

Pen 3D Azul

Traslada directamente tu imaginación a la realidad con el bolígrafo electrónico para dibujo tridimensional.

99,95 €



›CARACTERÍSTICAS:

- Diseño ligero y silencioso con control de velocidad.
- Control de expulsión de filamento para evitar desperdiciar material.
- Botón para quitar filamento.
- Compatible con filamentos ABS / PLA 1.75mm.
- Peso: 65g.
- Dimensiones: 18,4 x 4,6 x 3,1cm.
- Diámetro de la boquilla: 0,4mm.
- Temperatura de extrusión: 160º a 260ºC.

Steel Series Rival 100

Juega a lo grande en tu PC, con un ratón gaming con botones programables para adaptarse a tu estilo de forma única. ¿Listo para el juego?



39,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Diseñado junto a jugadores profesionales.
- 6 botones totales.
- Conexión USB.
- Cable de 1,8 metros.
- Iluminación Prism RGB que permite personalizar el aspecto del ratón.
- Sensor personalizado SDN-3059-SS
- Hasta 4000 DPI, 143 IPS y 20g de aceleración.
- Aplicación Steelseries Engine para reprogramar los botones o la aceleración y deceleración, entre otros parámetros.

Smartphone Primux Omega 6 5,5" IPS Quad Core 4G 1 GB + 16 GB 13 Mpx Rojo

Un teléfono Android a la última con todo lo que necesitas.

149,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Pantalla de 5,5" IPS HD con resolución de 720x1280.
- Memoria RAM de 1GB.
- Procesador Quad-core MTK6735M de 1 GHz y 64 bit.
- Memoria interna de 16 GB, ampliables mediante MicroSD hasta 64 GB.
- Compatible con Dual Sim.
- Batería de litio de 2600 mAh.
- Cámara trasera de 13Mpx, frontal de 3Mpx con flash LED y autofocus.
- Sistema operativo Android 5.1 Lollipop.
- Tamaño: 143x71,6x8,7mm.
- Peso: 135g (incluyendo batería).
- Ver más Cerrar
- Conectividad: 4G, BT, GPS, WiFi

Consigue estos productos a través de 

Consulta www.game.es/CYR para más información

Tablet Wolder Mitab Copenhage 10.1" Octa Core 1 GB + 8 GB

Navega por Internet, disfruta de tus vídeos y escucha tu música con esta alucinante tablet, a un precio imbatible.



109,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

- Pantalla de 10.1" multitouch resolución de 1024x600 píxeles.
- Procesador Octa-core A83T de 2GHZ.
- 1GB de RAM.
- 8GB de memoria Flash interna, ampliables con tarjeta microSD (hasta 64GB).
- Batería de 5.000 mAh.
- Cámara trasera de 5mpx, delantera de 2mpx.
- Sistema operativo Android 5.1.
- Conectividad: WiFi
- Peso: 600gr.
- Dimensiones: 261x164x10mm.
- Salidas MicroUSB y Jack 3.5mm.

Razer Kraken Pro Verde

Perfecto equilibrio audio entre peso, funcionalidad y rendimiento.

99,95 €

›CARACTERÍSTICAS:

Auriculares

- Respuesta de frecuencia: 20 - 20.000 Hz
- Impedancia: 32 ➢ a 1 kHz
- Sensibilidad (1 kHz, 1 V/Pa): 110 ffl 4 dB a 1 kHz máx.
- Potencia de entrada: 50 mW
- Transductores: 40 mm,
- Diámetro interno de cada auricular: 50 mm / 0,16"
- Longitud del cable: Adaptador divisor de 1,3 m / 4,27 pies más 2 m / 6,6 pies
- Peso aproximado: 300 g / 0,66 lb
- Conector: Analógico combinado de 3,5 mm (auriculares y micrófono)

Micrófono

- Respuesta de frecuencia: 100 - 10.000 Hz
- Relación señal-ruido: 52 dB
- Sensibilidad (1 kHz, 1 V/Pa): -40 ffl 3dB
- Patrón de captación: Unidireccional
- Control de línea
- Rueda de control analógico de volumen
- Conmutador de silencio del micrófono

Logitech G810

174,95 €

Si juegas a tope, nada mejor que un teclado que soporte todo lo que le exijas. ¡Brutal!



›CARACTERÍSTICAS:

- Teclas mecánicas.
- Durabilidad mejorada en un 40%.
- Retroiluminación RGB personalizable con software gratuito.
- Macros asociadas a las 12 teclas de función.
- Ajuste de ángulo. Tres ángulos posibles (0, 4 u 8 grados).
- Seguidilla de 26 teclas.
- Color: NEGRO
- Conexión: USB 2.0
- Longitud del cable: NO
- Teclas multimedia: SI

micromanía

¡Lo hemos probado!

IMPRESORA 3D M3D

La vanguardia de la tecnología entra en tu casa gracias a las posibilidades de la impresión 3D con la M3D. Utiliza tecnología de impresión mediante filamentos, con un software gratuito, y un sistema de calibrado automático para que te olvides de su mantenimiento.

PEN 3D AZUL

¿Te imaginas imprimier en 3D sin impresora? Pues es posible "dibujar" en 3D con un bolígrafo electrónico como el Pen 3D. Puedes construir todo tipo de figuras con el filamento derretido o decorar cualquier objeto. ¡Alucinante!

STEEL SERIES RIVAL 100

Si te va jugar durante horas con tu PC, ya sabes que contar con un ratón que lo aguante todo es vital. El Steel Series Rival 100ha sido creado con el asesoramiento de gamers profesionales, para ofrecer el mayor rendimiento.

SMARTPHONE PRIMUX OMEGA6 5,5" IPS QUAD CORE 4G 1 GB + 16 GB 13 MPX ROJO

¿Piensas en cambiar de smartphone y te has decidido por Andrloid? Pues antes de tomar una decisión échale un vistazo al Primux Omega 6. Toda la potencia que necesitas para ver películas y una cámara de fotos de 13 Mpx, amén de 4G para estar conectado a tope.

TABLET WOLDER MITAB COPENHAGE 10.1" OCTA CORE 1 GB + 8 GB

Seguro que piensas que una tablet potente para navegar, ver películas o escuchr música está lejos de tu alcance. Pues piénsatelo dos veces tras echar unvistazo a la Wolder Mitab Copenhage. Tiene tamaño, tiene potencia y tiene un precio que ni te lo imaginas.

RAZER KRAKEN PRO VERDE

Sí, es posible disfrutar de la mejor calidad de aduio en tu PC con unos auriculares que te dan toda la comodidad y el rendimiento que buscar por mucho menos de lo puedas pensar. No te pierdas los Razer Kraken Pro.

LOGITECH G810

Las horas que le echas a tus juegos favoritos en el PC se te van a hacer mucho más cortas gracias al Logitech G810, un teclado excepcional repleto de detalles como retroiluminación, ajuste de ángulo, teclas de macro... ¡De todo!

ZENITH

¡Vuelve la magia del rol!

Argus creía que había llegado la hora de retirarse, pero esa horda de aventureros imberbes sin respeto por nada no sabe del peligro de los secretos arcanos...

Los fans de la fantasía siempre han tenido un deseo inconfesable: ser magos en la Tierra Media. Bueno, pues que sepan que la cosa no es tan bonita ni mola tanto. Que se lo pregunten a Gandalf y cómo lo paso luchando contra el balrog o encarcelado por Saruman. O... bueno, no es la Tierra Media, pero el mundo de Fulgur no tiene nada que envidiarle. Hay elfos, orcos, monstruos y magia. Y no hay nadie que lo pueda atestiguar mejor que Argus Windell, mago veterano, Arcanólogo del Infinigon... ¡y que está hasta las narices de aventuras! Bueno, sobre todo de aventureros, de esos jovenzuelos que se creen que lo saben todo y a la mínima desencadenan un apocalipsis al descubrir artefactos arcanos o secretos peligrosos. ¿Por qué no se quedarán en casita disfrutando de banquetes y cazando ciervos? En fin, la cosa es que Argus, en vez de retirarse y poder descansar de una vida llena de más emociones de las deseadas, se las va a tener que ver con unos cuantos de todo lo que hemos mencionado antes: aventureros, monstruos, magia, secretos, artefactos arcanos y mucho más porque, sí, alguien ha metido la pata, ha tocado donde no debía y ahí está él como el único que puede detener la hecatombe que se avecina. A salvar el mundo se ha dicho, amigos.

Rol y diversión

Infinigon es un estudio compuestro por amantes del género, lo que nos indica que podremos detectar un montón de influencias de juegos concretos y universos de fantasía conocidos en «Zenith». Algunas serás más veladas; otras más explícitas porque, de hecho, el estudio ha querido, bueno, como dicen ellos mismos, recrearse un poco con ciertas parodias, siempre desde el mayor respeto y ad-



¿Quién protegerá a Fulgur de los aventureros? Argus, mago especializado en arcanología, intenta retirarse, pero siempre hay algún listillo con ganas de marcha...

INFOMANÍA

DATOS

- **Género:** Rol/Acción
- **Estudio/compañía:** Infinigon/Badland Indie
- **Fecha prevista:** 2º trimestre de 2016

CÓMO SERÁ

- Será un **JDR de acción** con un toque narrativo muy importante, repleto de humor.
- El **protagonista será Argus Windell, un mago** que intenta retirarse, pero que se ve obligado a salvar el mundo de las acciones de aventureros irresponsables.
- El guión de «Zenith» busca **referencias en universos como Mundodisco**, mientras su acción se inspira en «Diablo» y «Torchlight».
- Estará repleto de **parodias y alusiones** a otros títulos del género.



Hay magia, hay gemas. Aunque no existen clases como tales, Infinigon ha diseñado un sistema en el que la magia de las gemas crea distintos tipos de hechizos para combatir.

"Descubre un mundo de fantasía, acción y magia, en el que la historia y el humor son la clave"

El mundo de Fulgur es la fantasía por antonomasia. Hay elfors, orcos, magia, monstruos y artefactos peligrosos para parar un tren. Un mundo poblado por aventureros... que no son muy del agrado de Argus, el protagonista.



No todo será combatir en «Zenith»... Aunque será un elemento muy importante. Pero también habrá un montón de puzles y acertijos en el juego.



Gelebren ofrece opciones de comercio y de nuevas misiones. Tendrás que explorar todos sus rincones y contactar con todos los personajes que encuentres.



Elige tu estilo y lanza tus hechizos. ¿Prefieres proyectiles de hielo o invocar una espada de fuego? La elección siempre será tuya al combatir.

miración. Y es que «Zenith» es un juego cuya historia, personajes y situaciones chorrearán sentido del humor y diversión. Pero, como recalcan en Infinigon, no es un humor por el humor. No habrá un estilo a lo «Bard's Tale», al ser preguntados por ello, puesto ahí para hacer chistes, sino una narración llena de humor al servicio de la trama. Se fijan más en este sentido en el universo de Mundodisco que en el del juego de InXile. Pero las influencias son múltiples en «Zenith».

Acción y rol

La jugabilidad de «Zenith», su estética y otros apartados mostrarán a los fans del género claras influencias de clásicos como «Diablo» o «Torchlight», aunque el estilo de «Fable», como dicen en Infinigon, se acabará imponiendo en el conjunto. No son malas referencias, desde luego.

La acción que desarrollaremos en «Zenith» nos mostrará a un Argus, el protagonista absoluta, en plena facultad de sus poderes y maestrías, en combates vertiginosos de gran intensidad. Según afirman en el estudio, podremos luchar de cerca o a distancia, pero siempre usando esquivas, lanzando hechizos en el momento adecuado y usando las habilidades del protagonista con velocidad. Y sí, hay un protagonista. «Zenith» no será un juego lleno de clases entre las que elegir, sino un proyecto donde la narra-

ARGUS: MAGO, ANTE TODO

Como un JDR atípico -al igual que «The Witcher 3», aunque con un estilo diferente-, «Zenith» no ofrece clases variadas de personajes para el protagonista. Argus Windell es, como dicen en Infinigon, "un mago hasta la médula", y al tratarse de un juego eminentemente narrativo, es algo que está reñido con una personalización profunda del protagonista. Sí ofrece la opción de personalizar sus habilidades para definir un estilo específico de juego, y cuenta con distintos equipamientos para que cada jugador disfrute a su manera.



JEFES FINALES: EL DESAFÍO TOTAL DE «ZENITH»

Hasta cinco jefes finales se encontrará Argus en su aventura en el mundo de Fulgur, aunque en Infinigon aseguran que es el último, el jefe definitivo, el que ha supuesto todo un reto a la hora de diseñar la lucha final: "nos ha hecho sudar tanta sangre para implementarla que casi parece que nos hayamos enfrentado a un jefazo en la vida real. Pero ha merecido la pena", según nos comentan. Así que, ya sabes, el desafío que nos vamos a encontrar en «Zenith» va a ser mayúsculo. ¿Crees estar preparado para afrontarlo?



"El protagonista, Argus, es un mago. No habrá alternativa de clase, pero sí distintos estilos de combate, magia y hechizos para elegir"

tiva es vital –al estilo de «the Witcher 3»– y donde el protagonista es el que es. Sí es cierto que sus habilidades podrán ser seleccionadas a nuestro gusto para definir un estilo con el que nos sintamos cómodos, personalizando en cierto modo la aventura. El uso de las gemas, por ejemplo, es bastante característico. Serán las "armas" de Argus para invocar espadas de fuego, lanzar proyectiles de hielo, etc.

En equilibrio

La aventura de Argus nos llevará a conocer a multitud de personajes, aceptar misiones de todo tipo, resolver puzles siempre con la diversión como objetivo último y combatir mucho. Y, sobre todo, conseguir que todos estos –y mucho más– ingredientes estén en equilibrio para evitar estar horas haciendo sólo una cosa y, de repente, tener que soportar diálogos interminables.

El desarrollo de una trama interesante y atractiva dará forma y animará toda la acción de «Zenith», de modo que la experiencia sea satisfactoria y divertida. Y es que ese es el objetivo principal del estudio: que disfrutemos del rol y nos echemos unas risas en el momento adecuado.

«Zenith» es, sin duda, uno de los juegos del género más interesantes que vengan de un estudio español esta temporada. Y estamos deseando echarle el guante y disfrutar de su magia. **A.P.R.**



¡Sí, una posada! En un juego de rol fantástico como «Zenith» no podía faltar una posada en la que encontrar personajes secundarios y, quizá, descansar un tanto.



¡Toma hechizo! La acción en tiempo real es la base del diseño de los combates. Olvídate de pausas tácticas y, si tienes un mando de control, tenlo a mano.



Esquiva, salta, rueda... Las habilidades de Argus se combinan con una velocidad de vértigo en tus movimientos durante el combate. La acción será trepidante.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA...



SHERLOCK HOLMES & THE DEVIL'S DAUGHTER

¿Se ha visto Sherlock Holmes afectado por una maldición? ¿Es posible que la magia exista en Londres? ¡Descubrimos su nueva aventura!



DOOM

Analizamos a fondo el nuevo juego de Id Software y te contamos si de verdad está a la altura del mito. ¡«Doom » ha vuelto»!



MIRROR'S EDGE CATALYST

El origen de Faith está a punto de desvelarse y nosotros te lo contamos. ¡El futuro espera en las azoteas de Glass City!



WWE 2K16

¿Fan de la lucha? ¿Te va el espectáculo? Pues te contamos si «WWE 2K16» es el juego que estabas esperando.

Nota: Los contenidos de esta página pueden cambiar en función de la actualidad.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, B. Louviers

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Directora Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: Boyaca
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
6/2016
Printed in Spain